ВЫБОР КРИТИКА

SA-02

Текст: Тимоти М. Патрик
Иллюстрации: Питер Дора, Дэймон Вестенхофер
Редактор: Филипп А. Ли
Логотип: Джефф Лобинштейн, Мэтт Хердт
Разработчик Shadowrun Missions: Стивен "Бык" Раткович
Разработчик Shadowrun: Джейсон М. Харди
Верстка и дизайн: Мэтт Хердт
Главные дизайнеры: Брент Эванс, Кэт Харди

CATALYST game labs

МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

Я никогда не скажу, что видел все из того, что ЗС каждый раз предлагает. Ну то есть я многое повидал - крысы-дьяволы, поедающие иссушенные трупы гулей, гигантские муравьиноподобные существа размером с орка, странные светящиеся твари, выползающие из-под шлаковых обломков - я видел это и выжил. Но на днях я, как обычно, попал в беду - меня преследовала стая ушлепков Орды, которые хотели вышибить мне мозги, и я включил усилители, заставив ноги нести меня по улицам словно болид по трассе. Я проделал несколько обычных трюков: нырнул в дверь тут, выпрыгнул из окна там, пролез в подвал с выходом, о котором знал только я - и в итоге немного оторвался от преследователей. Но стоило мне замедлиться лишь на секунду, как один из них вышел из-за угла примерно в трех кварталах от меня вниз по улице. Я, конечно, снова начал двигаться, но этот кусок дрека сделал удачный выстрел, который сорвал клочок моего носка и хороший шмат кожи под ним. Может быть досталось даже кости, потому что она хрустнула, как только я перенес на нее вес тела.

Не нужно и говорить, что это было нехорошо, и я знал, что если дальше буду оставаться на открытом пространстве, то скоро стану покойником. Поэтому я приметил рядом большое здание, и вошел в него. Вход перекрывала роль-ставня с плохим замком, мне удалось поднять ее и попасть внутрь, и вот тут мне стало не по себе.

Сначала я заметил туман. Я видел в зданиях плесень, дым и прочий дрек, но не клубящийся туман. Это было неправильно. И это стало еще менее правильным, когда дракон - ага, дракон - выпрыгнул на меня из ниоткуда, выдыхая огонь, который почему-то не сжег меня дотла пока я бежал и катился вперед.

И тут же влетел прямо в болото. Ты не ослышался. В этом проклятом здании было болото с мутной водой, деревьями, висящими лианами и всем прочим. И я клянусь, что-то было в этих лианах, оно отступало и двигалось прочь от меня. Я крикнул, но оно исчезло. В болоте. В здании.

Что ж, моя лодыжка в тот момент довольно сильно болела, и я не знал, что было в той воде, которая просачивалась в рану, и, да, я уже говорил, что видел болото в здании? Так что я ни в чем не был уверен и решил уйти, но позади был дракон, поэтому я попытался найти другой выход, пробираясь через болото. Я немного погрузился в воду, бродил, спотыкаясь тут и там, пока, наконец, не зацепился больной лодыжкой за корень дерева и не упал.

И когда я попытался встать, надо мной возвышался самый настоящий варвар с распущенными волосами, огромными мускулами, здоровенным мечом и всем прочим. К этому моменту я был уже на взводе, поэтому потянулся к кобуре, чтобы выхватить пистолет и сказать уроду, чтоб отвалил. Но он тоже потянулся к моей кобуре, и черт возьми, он был быстр, потому что через мгновение пистолет уже был в его руке.

Он осмотрел его. В руках парня в набедренной повязке пистолет смотрелся неуместно, но казалось, что ему удобно его держать. И он явно разбирался в оружии, потому что понял, что это годный экземпляр.

"Это хорошо", - произнес он со странными жесткими интонациями. "Я приму это как дань уважения за проход через мой мир".

"Ты не можешь его забрать", - сказал я. "Орда. Они идут. Без него я умру".

Глаза парня сузились. "Орда не появляется в моем мире. Они знают, что происходит, если они осмеливаются".

"Да, конечно, приятель. Но мне все еще нужен мой пистолет".

Он нахмурился. "Дань следует предлагать добровольно. У тебя плохие манеры".

Его рука мелькнула, и он ударил меня по голове моим же собственным пистолетом.

Когда я пришел в себя, то лежал посреди улицы. Я вскочил, мои инстинкты подсказывали мне оглядеться, нет ли вокруг бандитов Орды, ищущих меня. И действительно, я тут же заметил четверых, они лежали на земле. По крайней мере, большие их части. Голов у них не было.

Возможно, я не все знаю о городе в той мере, в какой я думал, но я все же прекрасно понимаю - когда тебя окружают обезглавленные тела, ты сваливаешь к черту и больше не возвращаешься. Это я и сделал.

Нет, я не скажу тебе, где это место. Некоторые вещи, я думаю, лучше держать в секрете.

ВСТУПЛЕНИЕ

SRM 5A-02: Выбор критика - это приключение из динамической кампании *Shadowrun Missions*. Полная информация о динамической кампании доступна по ссылке shadowruntabletop.com/missions и включает в себя руководство по созданию персонажей для кампании и регулярно обновляемый FAQ. Все карты, раздаточные материалы для игроков и другие вспомогательные средства находятся в конце этой книги.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Приключение *SRM 5A-02: Выбор критика* предназначено для пятой редакции *Shadowrun*, и вся информация о персонажах и правилах относится к пятой редакции правил *Shadowrun*.

Структура приключения

SRM 5A-02: Выбор критика состоит из нескольких сцен. Эти сцены составляют основу приключения, которое должно быть завершено примерно за четыре часа. Если у вас не хватает времени, то стоит упростить каждую сцену и давать игрокам больше зацепок и наводок, чтобы помочь им пройти приключение.

Каждая сцена описывает наиболее вероятную последовательность событий, а также то, как справляться с неожиданными поворотами, которые неизбежно возникают. Каждое описание сцены содержит следующие подразделы, предоставляющие Мастеру Игры (МИ) всю необходимую информацию.

- **Сканируй это** дает краткий обзор событий сцены, позволяя вам сразу прочувствовать встречу.
- **Так им и скажи** - текст для чтения вслух игрокам, который описывает, что их персонажи воспринимают в начале сцены. Вы можете свободно изменять повествование, насколько хотите, чтобы соответствовать группе и ситуации, поскольку персонажи могут прибыть на место действия другими способами или при других обстоятельствах, чем предполагает текст.
- **За кулисами** охватывает большую часть сцены, описывая, что происходит, что делают неигровые персонажи, как они будут реагировать на действия игровых персонажей и так далее. Здесь также описана обстановка встречи, условия окружающей среды и другие свойства локации, а также присутствуют описания важных предметов.
- **Выжать максимум** рассматривает возможности, как сделать сцену более сложной для опытных или сильных персонажей, а также другие способы, прибавляющие остроты игре. Этот раздел обычно следует использовать только для домашних игр или когда времени много. На большинстве конвентов и открытых мероприятий МИ следует пропускать этот раздел. Он служит добавлением к сцене, но не содержит важной информации.
- **Отладка** предлагает решения для потенциальных проблем, которые могут возникнуть во время сцены. Хотя и невозможно предвидеть все, что может сделать группа игровых персонажей, но в этом разделе делается попытка предвидеть общие проблемы и приводятся предложения по их решению.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Мастерение - это больше искусство, чем наука, и каждый МИ делает все по-своему. Используйте собственный стиль, когда дело доходит до подготовки и проведения приключения, и делайте все, что считаете нужным, чтобы провести лучшую игру Shadowrun, какую только можете. Приключения Shadowrun Missions рассчитаны на стандартные четыре часа.

Помните об этом во время приключения. Вы должны оставить не менее 15–20 минут в конце игры, чтобы заполнить все необходимые документы и раздать **Итоговые Протоколы** игрокам (убедитесь, что у вас достаточно их копий, чтобы раздать по одной каждому игроку после старта приключения.) В этом разделе предлагаются некоторые рекомендации, которые могут оказаться полезными при подготовке к проведению SRM 5A-02: Выбор критика (или любому другому приключению Shadowrun Missions).

Шаг 1. Прочитайте приключение

Внимательно прочтите приключение от начала до конца. Получите представление об общем сюжете и о том, что происходит в каждой сцене. Таким образом, в случае чего вас не застигнут врасплох, и вы сможете легко адаптироваться под ситуацию.

Шаг 2. Сделайте заметки

Читая приключение, делайте заметки для себя, которые помогут вам. На что стоит обратить внимание: основные точки сюжета (чтобы вы могли их все сразу видеть), имена неигровых персонажей, возможные проблемы, которые вы замечаете или ситуации, в которых, на ваш взгляд, конкретный персонаж может реализоваться, а также другие вещи, которые вы хотите иметь в виду.

Шаг 3: Узнайте персонажей

Перед тем, как начать приключение, изучите листы персонажей и их **Итоговые Протоколы**, чтобы получить основную информацию об их умениях, о которых

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

нужно помнить во время игры. Также просмотрите предыдущие события в жизни персонажей, перечисленные в Итоговых Протоколах, чтобы определить реакцию НИП на них, если необходимо.

Шаг 4. Без паники!

Мастерение предполагает жонглирование множеством разных действий. Иногда вы подбрасываете мяч и что-то забываете или просто делаете ошибку. Так бывает, не переживайте. Никто не идеален, и все совершают ошибки. Просто выдохните и продолжайте. Ваши игроки поймут и забудут об этом, как только вы вернетесь к игре.

Шаг 5: Бросьте вызов игрокам

МИ должны бросать вызов игрокам, но, как правило, не должны их подавлять. Это не значит, что игры не могут быть смертельными. Если персонажи умирают из-за своих действий и последствий этих действий, пусть так и будет. Но идея состоит в том, чтобы бросить вызов игрокам и их персонажам, а не похоронить их. Если враги и проблемы слишком легкие для присутствующих персонажей, то усильте их. С другой стороны, если персонажи сильно проигрывают врагам, то ослабьте их. Делайте миссии сложными, но не невозможными.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В приключениях *Shadowrun Missions* используются правила, представленные в Основной книге правил *Shadowrun*, пятая редакция (*SR5*). Стандартные правила, такие как проверки на успех, пределы, глюки, критические успехи и другие общие механики, описаны в *SR5* и не повторяются в этом приключении.

При подготовке к приключению имейте в виду, что персонажи не обязательно будут составлять сбалансированную группу. Вполне возможно, что партия будет целиком состоять из техномантов или природных шаманов. Если из-за таких осложнений персонажи во время приключения упираются в стену, проявите гибкость и придумайте, как вы вернете их к сюжету.

Неигровые персонажи

Неигровые персонажи (НИП) необходимы для любого приключения. Они союзники, антагонисты и второстепенные персонажи, которые взаимодействуют с персонажами игроков. НИП в этом приключении уже созданы, и их можно встретить на протяжении всего приключения.

Незначительные НИП, как правило, встречаются в одной сцене, и обычно имеют лишь краткое описание, отмечающее только их важные навыки и снаряжение

Описания основных НИП могут быть найдены в главе **Теневой состав** в конце книги. У них есть более подробные описания, включая большинство навыков и снаряжения, к которому у них есть доступ.

НИП в этом приключении, как правило, должны противостоять среднему персонажу игрока, но может потребоваться некая корректировка для соответствия определенной группе персонажей, особенно - более опытной и сильной. Сцены и описания НИП предлагают советы по настройке НИП согласно способностям персонажей в вашей группе. Чтобы настроить уровень силы НИП, обратитесь к разделу **Помощники и препятствия** (стр. 378, *SR5*). При оценке НИП в этом приключении учитывайте способности персонажей и соответствующим образом изменяйте их.

Сложность миссии

МИ рекомендуется использовать собственное суждение и регулировать сложность встречи с учетом способностей игроков. Если у игроков нет магической поддержки, замените магическую защиту обычной. Если игроки слабы в бою, уменьшите количество врагов на одного или двух. И наоборот, если они легко сокрушают оппонентов, то добавьте в бой одного или двух врагов. Миссии должны быть сложными и трудными, но не непреодолимыми.

Простой способ отрегулировать сложность - просто увеличить запас кубиков и Рейтинги врагов. Простые +1 или +2 кубика ко всем боевым и защитным проверкам дают врагам небольшой прирост силы, а +3 или +4 - сделают их действительно грозными. Увеличение их Рейтинга даст им больший групповой запас кубиков Грани, и МИ рекомендуется использовать их Грань, когда это логично.

Часто сама сцена боя подскажет вам, должна ли она быть сложной, или просто служить в качестве незначительного препятствия, которое игроки должны преодолеть. По возможности используйте это руководство, когда нужно настроить врагов и встречи. Если прямо не сказано иного, то предположим, что сцена просто должна бросить вызов игрокам.

Несколько слов о добыче

МИ должны быть осторожны с тем, к чему они дают игрокам доступ, потому что те могут и будут пытаться украсть все, что не прибито (и даже в этом случае у них часто есть с собой монтировки и молотки, чтобы справиться с гвоздями). Shadowrun Missions устроены по принципу, что два игрока, которые выполнили одни и те же миссии, будут иметь примерно одинаковое количество доступных им ресурсов (плюс-минус кое-что за переговоры и немного незначительной добычи), поэтому, когда игроки могут украсть и присвоить много снаряжения или имеют возможность заполучить дорогой транспорт, кибердеки или амулеты,

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

это может сломать баланс и сделать игру нечестной по отношению к игрокам, у которых не было возможности получить эти вещи. МИ следует по возможности не позволять игрокам получать слишком ценную добычу.

Чикаго, ЗС, Шум и Счетчики фона

Несмотря на то, что для многих Чикаго и Зона Сдерживания Города Жуков являются синонимами, ЗС составляет менее одной трети от территории самого Чикаго, не считая пригородных районов и сельскохозяйственных угодий, связанных с городом. Но ЗС по-прежнему велика, и это прогнившее, выпотрошенное, дикое сердце Города Ветров. Она начинается на 115-й улице на юге и тянется почти на тридцать километров на север до Бельмонт-авеню и простирается от озера Мичиган на востоке до около пятнадцати километров вглубь города до Гарлем-авеню на западе. Множество снесенных зданий и наспех возведенных баррикад были установлены и укреплены за три года существования Зоны Сдерживания, и даже сейчас, почти двадцать лет спустя, этот барьер представляет собой внушительную границу между Зоной и внешним миром. Предположительно, любой может свободно перемещаться между Зоной и Чикаго, но Одинокая Звезда наблюдает за теми, кто выходит, а банды и уличные вожаки очень внимательно следят за теми, кто входит.

Из-за взрыва Чермака, нашествия жуков, изнуряющих эффектов ФАБ III, годов смерти и метачеловеческих страданий астральное пространство внутри и вокруг Зоны ужасно. Если в сцене не указано иное, примите значение Счетчика фона по умолчанию, равное 2, когда персонажи находятся в Зоне Сдерживания. Счетчик время от времени сильно колеблется, поэтому игроки должны ожидать столкнуться со всем, от высоких значений Счетчика фона и пустот маны до различных аспектов фона и искажений маны (см. полные правила во врезке **Счетчики фона**. Будущие книги правил *Shadowrun* могут изменить эти правила). Районы Чикаго за пределами ЗС также могут пострадать от Счетчика фона из Зоны.

Помимо Счетчика фона, ЗС - виртуальный кошмар для декеров и техномантов. Постоянное низкоуровневое фоновое излучение в сочетании с явным отсутствием современного матричного вещательного оборудования в этой зоне приводит к высокому уровню постоянного фонового Шума, который затрудняет даже базовую матричную связь. Уровни Шума будут варьироваться от области к области, но, если иное не указано в сцене, обозначьте уровень Шума равным 2 каждый раз, когда персонажи находятся в Зоне Сдерживания.

СЧЕТЧИКИ ФОНА

Счетчик фона налагает на запас кубиков отрицательный штраф, равный своему рейтингу, на все проверки, которые связаны с магией или используют ее каким-либо образом (например, заклинания, призыв, чувствование, любая проверка, сделанная во время астрального проецирования, и любой активный навык адепта, включая такие способности, как Убийственные Руки, Критический Удар, Большой Прыжок, Улучшенные Навыки и т. д.). Двойственные существа и духи применяют этот штраф ко всем действиям.

Аспектные Счетчики фона дают повышение предела для проверок магии (см. выше) любому метачеловеку, духу или существу двойственной природы, которое соответствует аспекту домена. Это включает в себя пределы Мощи заклинаний, поэтому заклинатели должны быть осторожны, так как им может быть трудно контролировать дополнительный прилив маны. Любое магически активное существо, которое не соответствует аспекту домена, должно рассматривать его в качестве обычного Счетчика фона и подвергаться соответствующему штрафу.

Счетчики фона выше 12 называются всплесками маны (для аспектных доменов), либо пустотами маны (для магически мертвых зон) и очень опасны. Все существа, которые магически или астрально активны каким -то образом (двойственность, астральное восприятие, владение заклинаниями, активная сила адепта, активные фоки и т. д.), получают от Счетчика 12 единиц оглушающего урона без возможности сопротивления каждый ход, пока они магически активны и подвергаются воздействию всплеска или пустоты.

Бутажная работа

По окончанию приключения Shadowrun Missions есть несколько документов, которые нужно заполнить.

Во-первых, убедитесь, что каждому игроку выдали копию **Итогового Протокола**. Пожалуйста, убедитесь, что заполнили их и подписали для всех персонажей. С целью экономии времени можно попросить игроков заполнить разделы со значениями, которые им присвоены. Учитывайте действия персонажей в сценарии при предоставлении модификаторов репутации в соответствии с правилами (стр. 372, *SR5*).

Во-вторых, удостоверьтесь, что все игроки обновили **Календарь Миссий** своего персонажа. Персонажам разрешается выполнять одну миссию в неделю. Календарь используется для отслеживания ежемесячных расходов персонажа на образ жизни, приключений и времени простоя.

Наконец, как только приключение завершено, МИ следует зайти на официальный форум *Shadowrun* по ссылке forum.shadowruntabletop.com и заглянуть в раздел *Shadowrun Missions*. Там есть раздел, в котором публикуются результаты приключений. Эти результаты повлияют на будущие приключения. Без обратной связи с МИ, поступки персонажей не смогут повлиять на большую кампанию.

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

ОБЗОР МИССИИ

Бегущие должны встретиться с Сидом в Убежище, бывшем общественном центре обработки данных, и увидеть Мэтта Гнева в действии. Сид хочет сделать себе имя как Джонсон в чикагском теневом сообществе. На на пути к месту встречи бегущие сталкиваются с одной из многочисленных опасностей, которыми кишит город Чикаго - Торговцами Плотью, жуткой бандой, снабжающей свежим мясом металюдей некоторые фракции Города Гулей в обмен на оружие и боеприпасы. Эта конкретная группа Торговцев Плотью, с которой сталкиваются бегущие, похищает семью из сломанного Лейланд-Ровер Транспорта у обочины.

Добравшись до Убежища, бегущие находят Сида как раз в тот момент, когда Мэтт Гнев стоит над телом поверженного тролля. Сид отводит бегунов в раздевалку, где говорит им, что у него есть связи и из них может получиться очень прибыльная команда. Он объясняет, что Джонсон, доктор Тейт, находится в больнице по соседству и знакомит команду с ним. Когда Сид ненадолго отвлекается на какое-то дело, Мэтт Гнев сообщает, что его подруге Бекки 99, которая тоже здесь, в Убежище, нужна команда, и он считает, что эти два задания можно совместить.

Доктор Тейт сообщает бегущим, что хочет открыть вторую клинику, расположенную ближе к сердцу Зоны. Он навел справки в мэрии и узнал, что подходящий участок земли будет выставлен на аукцион через два дня - если кому-то не удастся раньше заполучить права на собственность в мэрии. Доктор Тейт мог бы рискнуть на аукционе, но он считает, что нанять команду для проникновения в заброшенное здание и извлечения записей из хранилища будет намного дешевле, что позволит ему расширить свою клинику и гораздо быстрее помогать нуждающимся гражданам.

Когда бегущие собираются уходить, и если они не последовали совету Мэтта, то к ним подбегает маленькая мышка девушки и просит их встретиться с ее подругой в Бартер-сквер, импровизированной торговой площадке Убежища. Затем команду знакомят с лидером Ангелов Отчаяния, Бекки 99. Бекки знает, что Сид хочет сделать себе имя в качестве посредника и работает с доктором Тейтом. Она предлагает бегущим задание по возвращению нескольких старых сим-чипов из того объекта, в который по заданию доктора Тейта должна проникнуть команда.

Затем бегущие направятся в старую штаб-квартиру Бриллиант Дженезис Чикаго - теперь это интерактивный симсенс-парк развлечений Нила Орка-варвара - где они должны будут избавиться от обитателей и найти способ заполучить данные.

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

СЦЕНА 1
О ЧЕМ Я ЗАБОЧУСЬ

Сканируй это

С командой связывается фиксер по имени Сид, который хочет назначить встречу с потенциальным мистером Джонсоном в Убежище.

Так им и скажи

Подобные ночи напоминают вам, почему Чикаго называют Городом Ветров, и заставляют задуматься, почему вы не нашли для себя места с более благоприятным климатом. Когда вы обдумываете эту мысль, ваш комлинк издает звуковой сигнал входящего звонка.

С экрана вас приветствует невысокий коренастый мужчина с жирными волосами, зачесанными в хвост, курящий сигару. "Здорово, парень, - говорит он, - в Зоне говорят, что ты готов поработать. Если так, то меня зовут Сид, и я тот, кто тебе нужен. Я знаю всех! Может ты заглянешь в Убежище, чтобы мы могли поболтать? У меня есть заказ на работу, которая идеально подходит вашей команде, и я гарантирую, что вы ни за что не пожалеете, если придете. Я буду у ринга рядом с чемпионом".

За кулисами

На протяжении многих лет выживание в Зоне научило Сида, как использовать предоставляющиеся возможности. Мэр Браун и губернатор Пресбитеро спровоцировали массовый захват земли своими планами по возрождению и перепрофилированию неиспользуемых земель в центре Чикаго и предложили стимулы для возвращения бизнеса. Доктор Мартин Тейт управляет клиникой (при поддержке Труман Технолоджис) на северном краю Зоны и стремится расширить свою зону обслуживания. Доктор Тейт положил глаз на объект, когда-то принадлежавший Бриллиант Дженезис, недалеко от южной части Зоны. Сид узнал о планах Тейта и, всегда стремясь заработать немного нюен, убедил доброго доктора, что он - тот самый человек, который сможет собрать команду и доставить то, что ему нужно.

Выжать максимум

После более чем двадцатилетней разрухи в условиях, напоминающих зону боевых действий, связь в Зоне и вокруг нее в лучшем случае нечеткая. Сквозь помехи и шум команда может разобрать слова "работа", "все", "забудь" и "ринг". Номер комлинка, с которого им позвонили, зарегистрирован на Всеобщее Братство, и звонок можно отследить до места в Зоне, известного как Убежище.

Отладка

Здесь мало что может пойти не так. Если игроки не решаются взяться за эту работу, Сид подсластит сделку, предложив им 500 нюен, чтобы они пришли и выслушали его.

УБЕЖИЩЕ

Убежище - это старый общественный центр обработки данных на пересечении улицы Зап. Аддисон и авеню Сев. Кимбалл. Снаружи здание покрыто выщерблинами и подпалинами. Его железобетонный купол явно построен давно, а из стен полуметровой толщины кое-где торчит оголенная арматура. Здание окружено двумя рядами расположенных в шахматном порядке столбиков, которые предотвращают слишком близкое приближение к стенам чего-либо большего, чем мотоцикл. Внутри строения расположены три основных области: электростанция, офисы и серверная. Территория электростанции, на которой когда-то находился большой генератор и подземный резервуар для дизельного топлива, была преобразована в самобытную арену развлечений, известную своими профессиональными кулачными боями. Офисное помещение было преобразовано в импровизированную уличную клинику; обшарпанные остатки перегородок были пущены на реабилитационные койки и кабинеты для частных осмотров. Немногочисленные офисы, обнесенные стенами, теперь служат операционными и карантинными помещениями. Клиникой управляет доктор Мартин Тейт. Старая серверная с рядами клетей из проволочной сетки превратилась в бартерную площадку с репутацией заведения, в котором есть все, что вам нужно, если вы можете заплатить.

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

СЦЕНА 2
НЕМНОГО ДОБРА

Сканируй это

Когда бегущие направляются в Убежище, они на собственном опыте ощущают суровую реальность жизни в Зоне, наткнувшись на банду Торговцев Плотью, похищающих семью.

Так им и скажи

Когда вам пообещали хорошее шоу (и еще лучшую оплату), в глубине души вы всегда думаете: "Никогда не иди туда в одиночку". Более правдивого заявления не бывает, особенно ночью в ЗС.

Примерно в пятнадцати километрах от Убежища вы видите, что дорога впереди перекрыта автомобилем Лэнд Ровер Модель 2046, а старый ржавый Лейланд-Ровер Транспорт съехал с дороги в сторону. Похоже, несколько темных фигур тащат ребенка со стороны Транспорта к Лэнд Роверу. Вы можете легко перестроить свой маршрут к Убежищу...

За кулисами

Проверка Восприятие + Интуиция [Ментальный] (3) требуется, чтобы заметить, что шесть членов банды Торговцев Плотью находятся между двух машин. Один бандит сидит за рулем Лэнд Ровера, двое стоят на часах (один из них маг), двое вытаскивают обмякшее тело ребенка из Лейланд-Ровер Транспорта, а последний стоит у его боковой двери. Торговцы Плотью отстают от плана и понимают, что если не наберут свежего мяса, то вполне сами могут оказаться в сегодняшнем меню.

Попросите бегущих пройти проверку на Скрытность + Ловкость [Физический] против Проницательность + Интуиция [Ментальный] бандитов (всего 5 кубиков), чтобы определить, заметят ли их Торговцы Плотью. Если бандиты замечают бегущих, они прыгают в укрытие и готовятся к перестрелке, чтобы увеличить количество добычи. Маг Торговцев Плотью будет стараться как можно чаще использовать оглушающие заклинания во время боя. Зная, что чем свежее мясо,

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

тем лучше, остальные бандиты попытаются вывести из строя транспорт бегущих и удержать их под обстрелом. Если бегущие слишком близко подойдут к бандитам, то те переключатся на смертоносные боеприпасы, так как мертвое мясо лучше, чем его отсутствие.

Дорога представляет собой двухполосную городскую улицу, полностью перекрытую транспортными средствами, образующими баррикаду; водитель транспорта бегущих может пройти проверку Пилотирование Наземных Машин + Реакция +/- Управляемость [Ментальный] (6), чтобы преодолеть баррикаду. При успешной проверке транспортное средство должно выдержать 3 пункта урона от удара, а пассажиры должны будут противостоять 3 пунктам физического урона при БР -6. Если проверка не пройдена, транспортному средству необходимо будет противостоять 7 пунктам урона, а пассажирам - 7 пунктам физического урона при БР -6. Для проверок на устойчивость к повреждениям машин можно использовать правило Покупки Успехов (стр. 45, SR5).

Выжать максимум

Торговцы Плотью отстают от плана, поэтому вместе с ними отправлены два гуля для гарантии, что до восхода они доставят по крайней мере с полдюжины тел.

Отладка

Если бегущие несут слишком много потерь, то небольшая группа местных жителей выбегает из ближайших домов и атакует Торговцев Плотью. Если бегущие попытаются захватить автомобиль Торговцев Плотью, то он будет поврежден настолько, что следующая же дорожная выбоина может вывести его из строя. Салон машины залит кровью и источает вонь гниющей плоти. Внешний вид - сущий кошмар, способный вызвать немотивированную агрессию со стороны любого цивилизованного человека.

ТОРГОВЦЫ ПЛОТЬЮ

Торговцы Плотью - это уличная банда, которая продает (мета)человеческую плоть некоторым из наиболее сомнительных членов Города Гулей в обмен на оружие, боеприпасы, провизию и случайные убежища. Они смекалисты и никогда не упускают шанс провернуть какую-нибудь легкую сделку. По возможности они предпочитают сохранять своих жертв живыми, поскольку свежее мясо приносит более высокую прибыль, чем замороженное.

Бандит Торговцев Плотью

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ
4	4	3	4	3	2	3	3	1	6.0

Счетчик здоровья: 10
Броня: 9
Пределы: Физический 5, Ментальный 4, Социальный 5
Инициатива: 6 + 1к6
Умения: Клинки 4, Дубинки 3, Этикет (Улицы) 3 (+2), Запугивание 4, Пистолеты 4, Безоружный Бой 3, Проницательность 3
Качества: Стойкость
Снаряжение: бронежилет [9], комлинк Мета Линк (Рейтинг 1), 1 доза крама
Оружие:
Арес Хищник V [Тяжелый пистолет, Точ. 5 (7), Урон 8Ф, БР –1, СЗ, КО -, 15 (о), 2 обоймы гелевых патронов, 2 обоймы бронебойных патронов]
Нож [Клинки, Точ. 5, Урон 5Ф, БР –1]

Маг Торговцев Плотью

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Маг
3	4	4	3	4	4	4	3	2	6.0	5

Счетчик здоровья: 10
Броня: 12
Пределы: Физический 5, Ментальный 6, Социальный 6.
Инициатива: 8 + 1к6
Умения: Чувствование 4, Астральный Бой 3, группа умений Призывание 3, Контрчародейство 4, Лидерство 3, Пистолеты 2, Чародейство 4.
Качества: Волшебник (Герметичный)
Снаряжение: бронекуртка [12], гоглы Взгляд Мага (10 м), комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг 3).
Заклинания: Обнаружить Жизнь [Тип: М, Дальность: К, Длительность: П, Истощение: М - 2], Оглушающий Снаряд [Тип: М, Дальность: ЛПВ, Урон: О, Длительность: М, Истощение: М - 3], Оглушающий Шар [Тип: М, Дальность: ЛПВ (П), Урон: О, Длительность: М, Истощение: М], Улучшенная Невидимость [Тип: М, Дальность: ЛПВ, Длительность: П, Истощение: М - 1], Физическая Маска [Тип: Ф, Дальность: К, Длительность: П, Истощение: М - 1]
Оружие:
Фичетти Секьюрити 600 [Легкий пистолет, Точ. 6 (7), Урон 7Ф, БР -, СЗ, КО (1), 30 (о)]

Сборщик из Города Гулей

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Маг
7	3	5	6	5	2	4	1	3	5.0	1

Счетчик здоровья: 12/11
Броня: 13
Пределы: Физический 8, Ментальный 5, Социальный 4.
Инициатива: 9 + 1к6
Передвижение: 10/25
Умения: Чувствование 4, Проницательность 5, Бег 3, Скрытность 6, Безоружный Бой 6, Автоматы 6

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

Силы: Доспех 1, Двойственность, Усиленные Чувства (слух, обоняние), Разумность
Слабости: Аллергия (солнечный свет, умеренная), Требования к Еде (плоть металюдей), Ослабленные Чувства (Слепота)
Снаряжение: бронекуртка [12] (непроводимость 6, огнестойкость 6), комлинк Мета Линк (Рейтинг 1)
Оружие:
АК-97 [Штурмовая винтовка, Точ. 5, Урон 10Ф, БР –2, СЗ/ОЧ/ПА, КО 3, 30 (о), газоотвод 3, 2 обоймы с бронебойными патронами]
Естественное Оружие [Когти, Урон 7Ф, БР –1]

Лейланд-Ровер Транспорт

Автомобиль имеет 17 кубиков в Счетчике здоровья; из-за его плохого состояния 15 из них уже должны быть зачеркнуты.

Упр	Скор	Уск	Тел	Броня	Пилот	Сенсор	Вмест
2/2	2	1	10	5	1	1	4

Лэнд Ровер Модель 2046 (кроссовер)

Упр	Скор	Уск	Тел	Броня	Пилот	Сенсор	Вмест
2/2	2	1	11	4	1	1	6

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

СЦЕНА 3
ТЮРЕМНОЕ ТАНГО

Сканируй это

Команда прибывает в Убежище и направляется к Сиду у ринга как раз вовремя, чтобы увидеть, как Мэтт Гнев нокаутирует своего противника. Сид знакомит их с Мэттом и отправляет на встречу с Джонсоном.

Так им и скажи

Парковка вокруг этого старого, обугленного и покрытого выбоинами здания полна лучших развлечений ЗС. Похоже, ночь наконец-то наступает. Когда вы приближаетесь ко входу в объект, на охране стоят две женщины в сине-черных кожаных куртках. Кажется, они обращают мало внимания на посетителей, заходящих в здание.

Местонахождение ринга определить несложно. Вам просто нужно идти на звук аплодисментов, доносящихся из коридора справа. Человека, который связывался с вами, легко заметить: он поднимает вверх руку брутально выглядящего эльфа, а толпа чествует победителя. Он смотрит в вашу сторону и кивает как раз в тот момент, когда ваш комлинк издает звук входящего текстового сообщения:

<Жаль, что вы пропустили бой, ребята. Кто бы мог подумать, что Горок так быстро упадет? Ну ладно, ждите меня через пару минут в раздевалке. Я познакомлю вас с чемпионом, и мы поговорим о делах.>

Когда Сид покидает ринг и идет к задней двери, выходит ринг-анонсер, начинает разогревать толпу и принимать заявки претендентов на следующий матч.

Пройдя в заднюю комнату, вы видите на удивление чистую и оборудованную раздевалку. Сид стоит рядом с эльфом, которого вы видели ранее на ринге. "Я хочу познакомить вас с самым смертоносным боксером в Зоне, Мэттом Гневом", - говорит он. "Извините, что пропустили бой, но давайте поговорим о деле. Мы с Мэттом знакомы со многими людьми в Зоне. Я знаю тех, кто ищет работу, кто ищет, кого бы нанять, где тут лучшие доктора и где взять основное снаряжение. Короче говоря, я устроил вам встречу с мистером Джонсоном по поводу изъятия данных. Если вы согласны, то он тут рядом, в клинике. Дайте мне минутку, чтобы захватить вещички чемпиона, и я отведу вас к нему". Сид быстро убегает в сторону ринга.

Когда дверь закрывается, Мэтт Гнев поднимает взгляд и говорит: "Вам следует поговорить с Бекки 99, прежде чем уйдете отсюда. Она хороший человек и у нее есть работа в том же районе, что и у Сида".

Вскоре после этого на ваш комлинк приходит сообщение от Сида: <Я скоро буду. Чертовы попрошайки. Идите в клинику. Доктор Тейт ждет вас.>

За кулисами

Сид работает над созданием себе репутации фиксера и общего посредника, поэтому, узнав, что доктору Тейту требуется простое изъятие данных из заброшенной собственности, не упустил эту возможность. Мэтт Гнев всегда рядом с Сидом, когда он говорит о бизнесе в качестве фиксера, поскольку считает, что дополнительные мускулы делают его более солидным. Поскольку Мэтт является уроженцем Зоны, он знает, что целью доктора Тейта является бывшая трид-студия, а подруга Мэтта Бекки 99 всегда ищет что-либо, связанное с прошлым Чикаго. Если бегущие спросят насчет обещания запоминающегося события, то Сид предложит им VIP-билеты с доступом в раздевалку на следующий призовой бой и предположит, что, возможно, они придут вовремя на этот раз.

Выжать максимум

Подающий надежды тролль-боец по имени Гектор "Орел" Куаутли выходит на ринг и начинает насмехаться над самым большим членом команды, чтобы сделать себе имя.

Отладка

Если бегущие прибудут в Убежище на машине Торговцев Плотью из Сцены 1, охранники из Ангелов Отчаяния будут стрелять по автомобилю и пассажирам, пока не будет доказано, что они не Торговцы Плотью.

Если бегущие поднимут вопрос о компенсации за визит в Убежище, Сид напомнит им, что хорошо иметь друзей, которые держат ухо востро, и предоставит им пожизненные пропуска на любой матч Мэтта Гнева. Если бегущие пойдут на прямое столкновение, то Мэтт и Сид сделают все, что в их силах, чтобы сбежать и вызвать охрану.

Гектор "Орел" Куаутли

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Маг
10	5(8)	6(9)	9(12)	5	4	5	4	3	6.0	6

Счетчик здоровья: 13
Броня: 1
Пределы: Физический 12 (15), Ментальный 6, Социальный 7
Инициатива: 14 + 4к6
Умения: Автоматы 5, Клинки 5, Запугивание 6, Проницательность 2, Пистолеты 4, Безоружный Бой 6
Качества: Адепт, Высокая Болевая Устойчивость 3
Силы адепта: Улучшенные Рефлексы 3, Повышение Атрибута (Сила) 5, Повышение Атрибута (Ловкость) 5
Снаряжение: нет
Оружие:
Кулак [Без оружия, Урон 120, БР -, Досягаемость 1]

Охрана заведения (Ангелы Отчаяния)

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ
4	4	3	4	3	2	3	3	2	6.0

Счетчик здоровья: 10
Броня: 12
Пределы: Физический 5, Ментальный 3, Социальный 5.
Инициатива: 6 + 1к6
Умения: группа умений Ближний Бой 4, Этикет (Улицы) 3 (+2), Запугивание 4, Пистолеты 4, Пилотирование Наземных Машин (мотоцикл) 4 (+2)
Снаряжение: бронекуртка [12], комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг 3)
Оружие:
Арес Хищник V [Тяжелый пистолет, Точ. 5 (7), Урон 8Ф, БР –1, СЗ, КО -, 15 (о), 2 обоймы с бронебойными патронами]
Нож [Клинки, Точ. 5, Урон 5Ф, БР –1]

СЦЕНА 4
КАПЕЛЬКА СОЛНЦА

Сканируй это

Бегущие направляются в секцию Убежища, отведенную под клинику, чтобы встретиться с доктором Тейтом. В рамках инициативы Корпорации Труман по завоеванию сердец и умов населения города Тейт планирует открыть вторую клинику в самом центре ЗС.

Так им и скажи

Клиника находится прямо по коридору от ринга, за двойными дверьми. Вы сразу обращаете внимание на резкий контраст между секциями. По сравнению с рингом клиника светлая, чистая и стерильная. Медсестры ухаживают тут за несколькими пациентами в небольших отделениях, которые, возможно, когда-то были офисными закутками. Одна из медсестер проводит вас в кабинет врача.

"Добрый вечер", - говорит он. "Меня зовут доктор Мартин Тейт, но вы можете называть меня мистером Джонсоном, если хотите. Я попросил Сида найти несколько талантливых людей, чтобы помочь мне, и я надеюсь, что он оправдал мои ожидания. Давайте приступим к делу, ладно?

Я хочу расширить свое медицинское учреждение дальше в Зону. Чтобы сделать это и сохранить доступность медицинской помощи для местных, мне нужно приобрести необходимое пространство по выгодной цене. С этой целью я хочу, чтобы вы проникли в заброшенное офисное здание и извлекли некоторые данные из его системы. Я готов заплатить вам 6000 нюен плюс приоритетное лечение в любом из моих медицинских учреждений. Что скажете?"

Когда игроки примут предложение, прочитайте это:

"Хорошо. Вам нужно будет проникнуть в старую трид-студию на пересечении авеню Зап. Кимбалл и улицы Сев. Аддисон. Раньше она называлась Чикаго Дженезис. Как только вы окажетесь внутри, разыщите их узел и извлеките все данные, связанные с владением недвижимостью".

За кулисами

Предложение Тейта составляет 6000 нюен с бонусом в 500 нюен за каждый чистый успех (максимум 4) при встречной проверке Переговоры (7) + Харизма (5) [Социальный (7)]. Он также предлагает приоритетное лечение. Если бегущие ранены, то они могут посетить доктора Тейта, чтобы полностью вылечиться один раз бесплатно (1 час за каждую клетку исцеляемого урона. Игроки должны записать эту информацию в своих Итоговых Протоколах в конце приключения).

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

Доктор Тейт работает над расширением клиники по приказу Корпорации Труман, чтобы показать, как Труман заботится о Чикаго. Он не осознает, что приобретение целевой недвижимости даст Труман первоклассное место для расширения сферы их влияния. Если его спросят, он объяснит, что его задача - открыть клинику и помочь жителям Чикаго в эти темные времена.

Если игроки проявляют особую осторожность, позвольте им пройти проверку Проницательность + Интуиция [Ментальный] (5), чтобы обнаружить члена банды Ангелов Отчаяния, слоняющегося через дорогу от клиники Тейта. Кажется, что она наблюдает за клиникой, но не делает ничего плохого, и если игроки подходят к ней, она ведет себя дружелюбно и пытается продать им немного обезболивающего, оправдываясь, что она лишь искала клиентов. На самом деле она шпионит за Тейтом по приказу Бекки 99 - ей было велено посмотреть, пойдут ли персонажи к Тейту.

Выжать максимум

Орк под воздействием камикадзе впадает в психотическую ярость и нападает на любого, кто ему попадается. Он кричит, что черви поедают его мозги.

Отладка

Мало что может пойти не так, если бегущие не отказались от работы. Продвиньте идею о том, что клиника творит чудеса в ЗС, и обустройство второй такой клиники рядом с охотничьими угодьями гулей принесет лишь пользу в дальнейшем. Если бегущие устраивают заварушку, то несколько охранников (размер группы бегущих + 2) возникают, чтобы по возможности усмирить бегущих нелетальными средствами. Эти охранники призваны защищать собственность Труман Технолоджис от порчи.

Наркоман (под воздействием камикадзе)

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ
8	4	4	7	4	1	3	2	2	6.0

Счетчик здоровья: 12
Броня: 12
Пределы: Физический 9, Ментальный 3, Социальный 5.
Инициатива: 7 + 3к6
Качества: Высокая Болевая Устойчивость 3
Умения: Дубинки 3, Проницательность 3, Пистолеты 4, Бег 3, Безоружный Бой 4
Снаряжение: бронекуртка [12], комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг 3), 2 дозы джаза
Оружие:
Ремингтон Комнаточист [Тяжелый пистолет, Точ. 4, Урон 7Ф, БР –1, СЗ, КО -, 8 (вм)]

Охрана (рейтинг профессионализма 5)

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ
6	5(7)	5(7)	4(6)	4	4	5	3	5	1.9

Счетчик здоровья: 11
Броня: 18
Пределы: Физический 7(9), Ментальный 6, Социальный 4.
Инициатива: 10(12) + 3к6
Умения: группа умений Атлетикаи 6, группа умений Ближний Бой 7, Этикет (Корпорации) 6 (+2), группа умений Огнестрельное Оружие 7, Проницательность 6, Скрытность 6
Аугментации: киберглаза [Рейтинг 2, компенсация вспышек, визуальный канал, сумеречное зрение, смартлинк, термографическое зрение], мускульная аугментация 2, мышечный тоник 2, вшитые рефлексы 2
Снаряжение: полная броня [15] и полный шлем [3] (с химпрокладкой), комлинк Эрика Элит (Рейтинг 4).
Оружие:
Арес Альфа [Штурмовая винтовка, Точ. 5(7), Урон 11Ф, БР –2, СЗ/ОЧ/ПА, КО 2, 42 (о), 2 обоймы с бронебойными боеприпасами]
Оглушающая дубинка [Дубинки, Точ. 4, Досягаемость 1, Урон 9О (э), БР –5, 10 зарядов]

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

СЦЕНА 5
КОГДА ХОРОШО СЕБЯ ВЕДЕШЬ

Сканируй это

Эта сцена дает команде шанс встретиться с Бекки 99, лидером Ангелов Отчаяния в этом секторе Зоны. Мэтт Гнев предложил команде нанести ей визит, так как у нее может быть некоторая работа. Если команда покидает Убежище, не поговорив с ней, молодая представительница Ангелов будет ждать у выхода и попросит их увидеться с ее "старшей сестрой", прежде чем они уйдут.

Так ит и скажи

Если бегущие последуют совету Мэтта и разыщут Бекки 99, прочитайте это:

Известно, что у Бекки 99 есть небольшой кабинет в рыночной части Убежища, где она ведет дела.

Если бегущие уходят, не поговорив с Бекки 99, прочитайте это:

Пока вы идете к выходу, чтобы отправиться на задание, к вам приближается маленькая бродяжка, которой на вид не больше десяти. Она улыбается и говорит: "Привет, меня зовут Таша. Моя старшая сестра хотела бы поговорить с вами минутку, если у вас есть время. Она ждет на рынке".

Когда бегущие встречают Бекки 99, прочитайте это:

Пробираясь сквозь суету рынка, вы не можете не заметить ряды клеток, возвышающихся от пола до потолка и переоборудованных в уличные лотки, в которых продается все, от таблеток йода до крупнокалиберных боеприпасов. В дальнем углу большой комнаты вы замечаете закуток, завешанный синей и черной тканью - цветами Ангелов Отчаяния - и нескольких женщин поблизости, похожих на покупателей, но явно стоящих на страже. Внутри закутка за столом сидит угловатая темноволосая человеческая женщина. На ней черная джинсовая куртка с оборванными рукавами и в заклепках и темно-синий короткий топ под ней.

Она улыбается, когда вы входите. "Пожалуйста, присаживайтесь, друзья", - говорит она. "Я понимаю, что мой дорогой друг Мэтт просил вас поговорить со мной. Я скажу кратко и по делу. Знаю, что доктор Тейт и его корпоративные повелители стремятся расширить свое присутствие в Зоне. Не волнуйтесь. Я бы никогда не попросила вас предавать своего нанимателя. Моя работа - знать, что происходит на моей земле, и хотя я не могу сказать, что доверяю Тейту, он все же сделал кое-что хорошее. Объект, который он хочет, чтобы вы захватили, в свое время был очень прибыльной трид-студией. Я надеюсь, что его непосредственная близость к Кратеру Чермака означает, что мародеры не тронули его, удовлетворившись менее облученными территориями. Это место находится за пределами моей территории, поэтому я не могу отправить туда свою команду, и у меня нет денег, чтобы нанять команду напрямую. Но как насчет небольшой подработки? Это я потяну. Мне нужны старые трид-записи, которые вы там найдете. Я смогу заплатить по 500 нюен каждому за их просмотр и еще по 500, если вы принесете их мне.

Любые записи, которые вы там найдете, не представляют большой ценности для кого-либо за пределами Зоны, поскольку технология, использованная для их записи, теперь считается устаревшей. Но для тех, кто живет здесь, возможность увидеть давно ушедших близких была бы очень ценна. Так что вы скажете насчет этой дополнительной платы?"

За кулисами

Бекки слишком долго и упорно боролась на улицах ЗС, чтобы открыто доверять недавно появившемуся корпоративному выскочке. Хотя клиника Тейта хорошо себя зарекомендовала в этом районе, она по-прежнему не доверяет ему и поэтому хочет убедиться, что никакие реликвии прошлого Чикаго не будут утеряны в результате корпоративной борьбы за власть, особенно когда бартер по-прежнему является основным способом торговли и возможность показать кому-то его прошлое может легко покрыть стоимость еды или даже ящика боеприпасов. Если бегущие попросят больше, Бекки подумает над этим, исходя из качества и количества того, что команда сможет найти.

Выжать максимум

Команда из трех человек пытается обчистить карманы бегущих и скрыться в толпе. Они начнут с громкого спора у ближайшего лотка, который перерастет в небольшую драку между двоими, во время которой третий попытается украсть комлинки команды.

Отладка

Если бегущие откажутся встретиться с Бекки, то просто потеряют шанс получить новый контакт и дополнительную награду. Таша не пытается остановить команду, но слегка надувается и уходит. Если бегущие будут враждебны к Бекки, она прекратит переговоры. Если бегущие попытаются подраться с Бекки или другим Ангелом Отчаяния, банда использует все необходимые средства, чтобы уйти с минимальными потерями. Таша симулирует испуг и спрячется под столом в поисках укрытия; затем она полностью уйдет в ВР и атакует оружие любого бегущего, напавшего на Бекки.

Картанники

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ
4	5	4	3	4	3	3	5	6	2.0

Счетчик здоровья: 10
Броня: 9
Пределы: Физический 5, Ментальный 5, Социальный 7
Инициатива: 7 + 1к6
Навыки: группа умений Притворство 4, Клинки 3, Искусство Побега 4, Проницательность 4, группа умений Скрытность 5
Снаряжение: бронеплащ [9], комлинк Мета Линк (Рейтинг 1)
Оружие:
Нож [Клинки, Точ. 5, Урон 5Ф, БР –1]

Ангелы Отчаяния

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ
4	4	3	4	3	2	3	3	2	6.0

Счетчик здоровья: 10
Броня: 12
Пределы: Физический 5, Ментальный 4, Социальный 5
Инициатива: 6 + 1к6
Умения: группа умений Ближний Бой 4, Этикет (Улицы) 3 (+2), Запугивание 4, Пистолеты 4, Пилотирование Наземных Машин (мотоцикл) 4 (+2)
Снаряжение: бронекуртка [12], комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг 3)
Оружие:
Арес Хищник V [Тяжелый пистолет, Точ. 5, Урон 8Ф, БР –1, СЗ, КО -, 15 (о), 2 обоймы с бронебойными патронами]
Нож [Клинки, Точ. 5, Урон 5Ф, БР –1]

Таша

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Рез
3	3	4	3	5	5	5	4	4	6.0	5

Счетчик здоровья: 10
Броня: 12
Пределы: Физический 5, Ментальный 7, Социальный 7
Инициатива: 9 + 1к6
Умения: Компиляция 7, Компьютеры 5, Кибербой 6, Декомпиляция 6, Лидерство 4, Проницательность 5, Пистолеты 3, Регистрация 7, Софт 6
Качества: Природная Закалка, Техномант
Снаряжение: бронекуртка [12], комлинк Эрика Элит (Рейтинг 4)
Комплексные формы: Чистильщик [Цель: Персона, Длительность: С, Затухание: У+1], Рассеивание Обработки Данных [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Рассеивание Брандмауэра [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Редактор [Цель: Файл, Длительность: С, Затухание: У+2], Вливание Атаки [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Вливание Обработки Данных [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Выброс Резонанса [Цель: Устройство, Длительность: М, Затухание: У], Стукач [Цель: Персона, Длительность: С, Затухание: У-2], Трансцендентный Грид [Цель: сам, Длительность: М, Затухание: У-3]
Оружие:
Беретта 201T [Легкий пистолет, Точ. 6, Урон 6Ф, БР -, СЗ/ОЧ, КО (1), 21 (о)]

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

СЦЕНА 6

ЧИКАГО ПОСЛЕ ПОЛУНОЧИ

Сканируй это

Чикаго Генезис, бывшая штаб-квартира Бриллиант Дженезис, была официально покинута после нападения жуков и теперь является домом для уличных бандитов, которые считают себя персонажами из трид-хита "Нил Орк-варвар".

Так им и скажи

По адресу, указанному мистером Джонсоном, находится небольшое двухэтажное офисное здание, напрямую соединенное с четырехэтажным кирпичным зданием, занимающим остальную часть городского квартала. Как и многие другие владения в ЗС, этот район пропитан запахом неотвратимой смерти. Независимо от того, сколько людей твердят, что район старого взрыва безопасен, мало кто хочет жить так близко к ней. И тем не менее нечто, похожее на черепа, болтается на дереве слева от двери (*попросите бегущих пройти проверку Проницательность + Интуиция [Ментальный] (4), чтобы они смогли рассмотреть 6 различных человеческих и метачеловеческих черепов*). Фасад офисного здания завален кусками металла и обломками, формирующими импровизированную баррикаду, которая загораживает дверь и окна. Позади большего здания находится большая металлическая дверь в виде рольставни и несколько бетонных блоков перед ней.

Главная дверь

От входа в здание ощутимо разит гниющей плотью и тухлым мясом. Запертая дверь покрыта слоем ржавчины, которая также покрывает и старый навесной замок (*для взлома замка пройдите длительную проверку Замочник + Ловкость [Физический] (4, 1 Боевой Ход)*). Вскрыв дверь, вы видите большое открытое пространство размером со все офисное здание. Все внутренние стены, включая весь второй этаж, похоже, уничтожены пожаром. На полу расположено несколько больших куч мусора (*нужна проверка Проницательность + Интуиция [Ментальный] (3), чтобы определить груды как гнезда каких-то существ размером с собаку*). Открытая лестница спускается вниз, и стальная дверь с разбитым окошком находится в задней стене здания (*эта дверь ведет к звуковому павильону рядом с пещерой; лестница ведет к центру обработки данных.* См. **Сцену 7: Суматоха**).

Раздвижная дверь

Рольставня выглядит так, как будто ее закрывают, когда срабатывает система безопасности. Сама рольставня заперта на пришедший в негодность замок *(для взлома необходима проверка Подъем/Перенос + Сила (150 кг). В качестве альтернативы, дверь может быть атакована; она имеет Структуру 8 и Броню 12).* Когда дверь неуклюже поднимается вверх, вы видите стелющийся по земле мягкий густой туман и сломанные турникеты, наподобие тех, что можно увидеть в парке развлечений (пусть бегущие пройдут проверку Проницательность + Интуиция [Ментальный] (4), чтобы заранее заметить большого синего дракона, несущегося ко входу с открытой пастью. Это всего лишь декорация, выполненная по большей части из бумаги. Дракон выдыхает в направлении бегущих огромный, но безвредный пиротехнический огненный шар).

Крыша

На крыше здания расположены световые люки. У большинства из них отсутствуют стеклянные панели. Если посмотреть вниз, то можно увидеть весьма необычное зрелище: множество грядок с растениями и открытая лестница, ведущая вниз к дальнему концу дорожки между грядками. Люк на крыше был преобразован в действующий водосборник дождевой воды, присоединенный к резервуару.

Звуковой павильон

Большой четырехэтажный комплекс оформлен так, будто вы только что отправились в прошлое. Гигантские деревья размером в два этажа выглядят примерно в два раза толще, чем должны быть. Вдалеке вы можете увидеть что-то похожее на болото, а на восточной стороне помещения находится вход в пещеру.

Хижины на деревьях

Высокие деревья, растущие внутри здания - далеко не самое странное зрелище в этом месте (проверка Проницательность + Интуиция [Ментальный] (4), чтобы заметить хижины, прячущиеся в кронах деревьев). Стволы деревьев покрыты лианами, по которым вроде бы можно забраться на дерево.

Пещера

Большое отверстие в дальней части здания было спроектировано так, чтобы выглядеть как вход в пещеру (проверка Проницательность + Интуиция [Ментальный] (6), чтобы разглядеть, что пещера уходит вглубь примерно на 10 футов, затем поворачивает налево). Войдя в пещеру, вы попадаете в большую комнату, которая, вероятно, когда-то была комнатой персонала. Ее интерьер был изменен на более примитивный, чтобы она соответствовала тематике заведения.

Болото

Пруд с пресной водой площадью около трех квадратных метров выглядит почти нелепо. Он сделан в виде болота с плавающими на поверхности листьями кувшинок. При ближайшем рассмотрении можно увидеть небольшие шланги, ведущие к пруду с крыши.

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

За кулисами

Когда-то это здание было штаб-квартирой Бриллиант Дженезис в Чикаго и служило им звуковым павильоном для нескольких хитовых трид-шоу. По мере развития технологий потребность в больших звуковых павильонах уменьшалась. Всегда стремясь получать высокую прибыль, Бриллиант Дженезис превратила ненужное пространство в тематический парк, чтобы любой, у кого было достаточно нюен, мог прогуляться с километр в шкуре своего любимого персонажа. Они разработали лицензионное соглашение и превратили гигантский павильон в набор сцен из некоторых самых известных эпизодов "Нила Орка-варвара".

Черепа снаружи служат сдерживающим фактором для вандалов и мародеров, и они действуют как система раннего предупреждения: если черепа потревожить, то они издадут шум, предупреждающий местную банду о возможных нарушителях. Потерянные, местная банда, обитающая в этом здании - это в основном бывшие сотрудники и несколько фанатов. Страх стать одержимыми духами насекомых и последствия этого заставили их отвергнуть реальность, поэтому они верят, что на самом деле живут в мире "Нила Орка-варвара". Двадцать лет жизни в Зоне укрепили их способность защищаться при помощи примитивного оружия и тактики. Если они предупреждены о присутствии бегущих, то Потерянные будут пускать стрелы с крыши в качестве предупреждения, отпугивающего незваных гостей. Внутри здания бандиты будут использовать особенности здания в свою пользу, сражаясь в партизанском стиле с помощью тактики "ударил и отступил", выбирая по одной цели за раз и атакуя ее, пока та не отступит или падет. Банда состоит из двенадцати человек. Их лидеры - человек физический адепт, игравший Нила во время шоу в парке, и его беременная жена Кира, техномант.

Нил и Кира превратили комнату отдыха сотрудников в пещере в свой дом. Если "Нил" и Кира будут предупреждены, то Кира спрячется в пещере и уйдет в ВР, чтобы искать и отключать все технологии, которые сможет найти. Нил использует свои навыки скрытности, чтобы найти нарушителей и сперва обезвредить магически активных бегущих. Остальных бандитов можно случайно обнаружить вокруг объекта, если нет тревоги. Если бегущие попытаются договориться - при условии, что они не причинили большого ущерба зданию - то Нил и его банда будут готовы их выслушать. Если Кира или хотя бы половина бандитов пострадают, то оставшиеся будут сражаться насмерть.

Если с доктором Тейтом свяжутся, то он скажет, что ему нужна только передняя часть здания, чтобы открыть свою клинику. Он готов договориться с бандой: Тейт получит право собственности на всю территорию и откроет заведение у главного входа, а Потерянные останутся в своей студии. Это позволит разрешить ситуацию ненасильственным путем и поощрить творческое решение проблемы.

Выжать максимум

Потерянным удалось поймать и приручить стаю из 6 адских гончих, которые используются для охоты и обеспечения безопасности, когда захватчики проникают на объект. Адские гончие обычно живут в главном офисном здании.

Отладка

Потерянные, пользующиеся примитивным, но смертоносным оружием и тактикой, могут нанести серьезный урон команде. Пусть Потерянные почаще призывают бегущих убираться прочь, и они не будут преследовать их. Потерянные должны дать понять, что это их дом, и они не собираются легко отказываться от него.

Бандит Потерянных (рейтинг профессионализма 2)

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Сущ
4	5	4	4	4	3	4	3	6.0

Счетчик здоровья: 10
Броня: 9
Пределы: Физический 6, Ментальный 5, Социальный 6
Инициатива: 8 +1к6
Умения: Стрельба из лука 6, Клинки 6, Дубинки 4, Проницательность 5, Скрытность 5, Безоружный Бой 6
Качества: Стойкость
Снаряжение: бронежилет [9]
Оружие:
Деревянный лук [Рейтинг 4, Точ. 6, Урон 6Ф, БР –1, ОВ]
Алебарда [Древковое, Досягаемость 3, Точ. 5, Урон 7Ф, БР –2]

Кира

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Рез
3	4	4	4	5	5	5	5	5	6.0	7

Счетчик здоровья: 10
Броня: 12
Пределы: Физический 5, Ментальный 7, Социальный 7
Инициатива: 9 + 1к6
Умения: Компиляция 7, Компьютеры 6, Кибербой 6, Декомпиляция 6, Хакинг 4, Лидерство 4, Восприятие 6, Регистрация 7, Софт 7
Ступень погружения: 1
Эхо: Оверлокинг
Качества: Магическое Сопротивление 2, Природная Закалка, Техномант
Снаряжение: бронекуртка [12]
Комплексные формы: Чистильщик [Цель: Персона, Длительность: С, Затухание: У+1], Рассеивание Обработки Данных [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Рассеивание Брандмауэра [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Редактор [Цель: Файл, Длительность: С, Затухание: У+2], Вливание Атаки [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Вливание Обработки Данных [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Выброс Резонанса [Цель: Устройство, Длительность: М, Затухание: У], Стукач [Цель: Персона, Длительность: П, Затухание: У-2], Трансцендентный Грид [Цель: сам, Длительность: М, Затухание: У-3], Импульсный Шторм [Цель: Персона, Длительность: М , Затухание: У]
Зарегистрированные спрайты: Спрайт Разрыва [Уровень 7, 6 поручений]

Спрайт Разрыва

Атака	Слив	Обр. Данных	Брандмауэр	Резонанс
10	7	8	9	7

Инициатива: 18 + 4к6
Умения: Компьютеры 7, Кибербой 7, Хакинг 7
Силы: Электронный Шторм

Джефф "Нил" Томпсон

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Маг
6	6(9)	6(9)	6	5	5	6	5	6	6.0	8

Счетчик здоровья (Ф/О): 11/11
Броня: 14
Пределы: Физический 8(9), Ментальный 7, Социальный 7
Инициатива: 15 + 4к6
Умения: Стрельба из лука (Лук) 8(+2), группа умений Атлетика 6, группа умений Ближний Бой 8, Лидерство 7, Переговоры 7, Проницательность 7, группа умений Скрытность 7
Качества: Высокая Болевая Устойчивость 3
Степень инициации: 2
Метамагия: Очко Силы 2
Силы адепта: Восприятие Астрала, Улучшенные Рефлексы 3, Повышенная Точность (Стрельба из лука), Повышенная Точность (Клинки), Усиленная Ловкость 3, Мистическая Броня 2, Чувство Опасности 4
Снаряжение: бронекуртка [12]
Оружие:
Композитный лук [Рейтинг 6, Точ. 7, Урон 8Ф, БР –2, ОВ]
Оружейный фок (боевой топор) [Мощь 2, Боевой топор, Точ. 5, Досягаемость 2, Урон 11Ф, БР –4]

Адская гончая

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Маг
6	4	5	6	4	2	4	3	3	6.0	5

Счетчик здоровья: 11/10
Броня: 2
Пределы: Физический 8, Ментальный 4, Социальный 6
Инициатива: 10 + 3к6
Перемещение: x2/x6+4
Умения: Экзотическое Дистанционное Оружие 4, Запугивание 3, Проницательность 3, Бег 4, Скрытность 5, Выслеживание 5, Безоружный Бой 3.
Силы: Доспех 2, Двойственность, Стихийная Атака (Огонь), Усиленные Чувства (слух, сумеречное зрение, обоняние), Ужас, Иммунитет к огню, Естественное Оружие [Укус: Урон 7Ф, БР -1]

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

СЦЕНА 7
СУМАТОХА

Сканируй это

На нижнем уровне здания Чикаго Дженезис когда-то размещались центр обработки данных и комнаты редактирования. Все они давно заброшены и превратились в помойку для Потерянных. Теперь это место - логово стаи крыс-дьяволов. Они разрушили линии электропередач, и команде нужно подключаться к трансформатору в задней части строения.

Так им и скажи

От основания загроможденной лестницы исходит отвратительный запах смерти, разложения и нечистот. Учитывая количество мусора и хлама на лестничной клетке, только самый проворный бегущий сможет безопасно перемещаться по ней (*каждый бегущий должен пройти проверку Самообладание (3), чтобы его не стошнило от запаха, исходящего из подвала. Измените эту проверку соответствующим образом для аугментаций и особенностей персонажей. Чтобы перемещаться по лестнице, бегущие должны пройти проверку Гимнастика + Ловкость [Физический] (4), иначе они поскользнутся и упадут со ступенек. Падение наносит урон 6О, который можно поглотить проверкой Тело + Броня, а также создает достаточно шума, чтобы предупредить всех*). Нижняя часть лестницы ведет в коридор, залитый стоячей канализационной водой примерно на двадцать сантиметров, на поверхности плавают редкие останки мелких животных. По обе стороны от этого коридора расположено несколько комнат. Двери в них давно выбиты, и вы можете видеть остатки того, что, вероятно, когда-то было комнатами редактирования. В конце коридора - закрытая дверь, хотя нижняя ее часть выгрызена (*совершите проверку Обращение с Животными + Харизма [Ментальный](2) или соответствующего Знания, чтобы опознать следы укусов как следы крыс-дьяволов*). Центр обработки данных в настоящее время обесточен.

За кулисами

Это был главный центр обработки данных Чикаго женезис. Одним из их последних проектов незадолго до появления жуков была новая форма трид-реалити-шоу. Они снабдили симригами обычного парня Джо и типичную девушку Джейн, которые жили своими обычными жизнями. В этом здании и редактировался этот контент, который, по мнению Чикаго Дженезис, стал бы новым громким хитом в индустрии развлечений. К сожалению, несколько начинающих звезд пали жертвами жуков, и их мучительная смерть была записана для потомков.

Бегущим необходимо возобновить подачу энергии, тобы получить доступ к файлам данных для доктора Тейта. Чтобы восстановить питание, команде нужно провести линию от главного трансформатора в задней части пещеры до этого места, что потребует проверки Промышленная Механика + Логика [Ментальный] (2), проверки Железо + Логика [Ментальный] (4) или же проверки на Грань (6). Это оборудование было установлено еще до Краха 2.0, поэтому оно требует прямого подключения. Программа доктора Тейта будет работать 15 минут, после чего данные будут готовы к извлечению. Программа автоматически скопирует содержимое системы, а затем удалит все файлы центра обработки данных. Бегущим необходимо пройти длительную проверку Проницательность + Интуиция [Ментальный] (10, 5 минут), чтобы найти сим-файлы, которые хочет Бекки 99. Сим-файлы за долгие годы получили повреждения и требуют расшифровки, прежде чем к ним можно будет получить доступ. Для обработки каждого файла требуется длительная проверка Софт + Логика [Ментальный] (5, 5 минут); бегущие смогут обработать максимум 5 файлов.

Выжать максимум

Из ближайшей канализации в комнату врывается стая из тридцати крыс-дьяволов, которые считают этот нижний этаж своим домом. Если до этого момента не было достаточно сражений и с племенем еще не разошлись мирно, то Потерянные могут наткнуться на команду и начать выкуривать их из подвала.

Отладка

Если бегущие не в силах восстановить питание, они могут позвонить контакту, который предложит им помощь механика из ЗС по имени Губер. Губер проинструктирует их по комлинку за скромную плату в 1000 нюен. С ним можно сторговаться на 250 при успехе в проверке Переговоры + Харизма (3).

Крыса-дьявол

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Маг
2	5	5	1	3	2	5	5	2	6.0	4

Счетчик здоровья: 9/10
Броня: 0
Пределы: Физический 3, Ментальный 4, Социальный 7
Инициатива: 10 + 1к6
Перемещение: x1/x2/ + 1
Умения: Лазание 5, Проницательность 4, Бег 2, Скрытность 6, Безоружный Бой 5
Силы: Контроль Животных (обычные крысы), Сокрытие (только на себя), Иммунитет (токсины), Естественное Оружие (Укус: Урон 2Ф, БР -, Досягаемость –1).
Слабости: Аллергия (Солнечный свет, легкая).

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

СЦЕНА 8
ВЕСЬ ЭТОТ ДЖАЗ

Сканируй это

Наконец-то пришло время принять душ и получить немного кредиток.

Так им и скажи

Когда команда встретится с доктором Тейтом, прочтите это:

"О, отличные новости! - говорит Доктор Тейт. - Надеюсь, вы принесли мои файлы?"

Когда команда передает файлы, прочтите это:

"Отлично! Вот ваша плата, как договаривались".

Если бегущие заключили мир между Тейтом и Потерянными, прочтите это:

"Должен сказать, что я действительно впечатлен вашей способностью находить решения, отвечающие интересам всех жителей ЗС. Я с нетерпением жду возможности поработать с вами в дальнейшем".

Когда команда встретится с Бекки 99, прочтите это:

"О, прекрасно! Большое вам спасибо за восстановление этих архивов прошлого Чикаго! Многие из тех, кто называл этот прекрасный город своим домом, погибли во время вторжения и последовавших за ним беспорядков. Образы, содержащиеся в этом архиве, помогут некоторым их семьям".

За кулисами

Доктор Тейт использует файлы, чтобы доказать свое право собственности на недвижимость, и откроет вторую клинику. Если банда выживет, то они останутся там для обеспечения безопасности объекта.

Бекки 99 благодарна за файлы и предложит дополнительно 100 нюен за каждый переданный файл, в дополнение к 500 нюенам каждому. Затем она начнет долгий процесс анализа этих старых записей, чтобы попытаться собрать воедино больше кусочков пазла из кишащего насекомыми прошлого Чикаго.

Выжать максимум

Если бегущие прошли так далеко без потерь, то пусть трое Торговцев Плотью нападут на них на пути к Убежищу.

Отладка

Мало что может пойти не так, если бегущие не пытаются обмануть Джонсонов. Если это случится, то у Джонсонов есть соответствующие группы поддержки поблизости.

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ

Деньги

- 500¥ от Сида, чтобы побудить команду появиться в Убежище (при необходимости)
- 6000¥ от доктора Тейта за файлы, + 500¥ за каждый чистый успех при проверке Переговоров (максимум 4)
- 500¥ от Бекки 99 за поиски старых трид-чипов
- 500¥ от Бекки 99, +100¥ за каждый отдельный восстановленный чип (максимум 5)

Карма

- 2 Кармы - Изъятие данных для доктора Тейта
- 2 кармы - Выживание в приключении
- 2 кармы - Общая сложность приключения

Награда Мастера Игры

При проведении этого приключения вы можете считать Миссию "сыгранной" своим личным персонажем в Shadowrun Missions. Вы можете выбрать эту опцию только при первом проведении этой Миссии и применить получившийся результат, соответствующий тому, с которым эту Миссию прошла команда игроков. Вы не можете дождаться "лучшей" попытки, чтобы получить свою награду. Здесь учитывается объективный рейтинг, поэтому, пожалуйста, не искажайте приключение, помогая игрокам получить бонусные награды, чтобы вы сами их тоже получили.

Вы получите перечисленное далее фиксированное количество кармы и нюен, независимо от того, как отыграли игроки. В качестве других результатов, которые вы отслеживаете в Итоговом Протоколе (выполненные задачи, полученные контакты и репутация и т. д.), возьмите средний результат вашей группы. То есть, если четверо из шести игроков заработали одно очко Огласки, вы тоже его получите. Если же только двое из пяти заработают +1 Лояльность с контактом, то вы не получите эту +1 Лояльность.

Полученная Карма: 6
Полученные нюены: 9000¥

Репутация

Во время приключения бегущие могут выполнять действия, которые повысят их Уважение Улиц, Огласку или Общественную Осведомленность (стр. 372, SR5). Помимо конкретных случаев в сценарии, перечисленных ниже, Мастерам Игры следует учитывать действия персонажей на протяжении всей игры и при необходимости выдавать дополнительные очки. Если игрок зарабатывает Общественную Осведомленность или Огласку, не бойтесь давать ему дополнительные очки.

- +1 Уважение Улиц, если игроки спасут семью в Сцене 2 ("Немного добра")
- +1 Уважение Улиц, если игроки восстановят сим-чипы для Бекки 99
- +1 Огласка любому игроку, который появляется в Убежище на машине Торговцев Плотью
- +1 Общественная Осведомленность, если персонажи начинают драку в Убежище
- +1 Общественная Осведомленность, если персонажи появляются где-нибудь в Зоне на транспортном средстве Торговцев Плотью

Контакты

Успешное достижение целей или выполнение действий, перечисленных ниже, принесет персонажам определенные контакты с Лояльностью 1, и вам следует выдать им соответствующие Контактные Листы, включенные в эту Миссию. Если у персонажа уже есть этот контакт, то он получает +1 к Лояльности этого контакта (максимум 4).

Персонажи могут взаимодействовать с НИП, не указанными в Миссии, и могут получать контакты этих НИП с Лояльностью 1. Они также могут задействовать не связанные с Миссией контакты, которые у них уже есть или которые они вписали при создании персонажа, и получить + 1 к Лояльности этих контактов, при максимуме в 4. МИ не следует относиться к этому легкомысленно, и игрокам надлежит заработать эти контакты, приложив все усилия, чтобы произвести впечатление на НИП, предлагая услуги или платя им намного больше стандартных расценок на информацию или услуги.

Сид: если бегущие изымут и доставят данные доктору Тейту, они получат контакт Сида с Лояльностью 1, либо получат +1 к его Лояльности, если этот контакт уже был у них (до максимума 4). Если бегущие устроят проблемы в Убежище, то они не получат Сида в качестве контакта и получат -1 к его Лояльности, если этот контакт уже был у них (если это снизит Лояльность до нуля, то контакт утерян).

Доктор Мартин Тейт: если бегущие изымут и доставят данные доктору Тейту, они получат контакт доктора Тейта с Лояльностью 1, либо получат +1 к его Лояльности, если этот контакт уже был у них до (до максимума 4). Если бегущие устроят проблемы в

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

Убежище, вынудят его отказаться от предложения работы или предадут, то они не получат доктора Тейта в качестве контакта и получат −1 к его Лояльности, если этот контакт уже был них (если это снизит Лояльность до нуля, то контакт утерян).

Бекки 99: если бегущие найдут и доставят сим-чипы Бекки 99, то они получат контакт Бекки 99 с Лояльностью 1, либо получат +1 к ее Лояльности, если этот контакт уже был у них (до максимума 4). Если бегущие устроят проблемы в Убежище, вынудят ее отказаться от предложения работы или предадут, то они не получат Бекки 99 в качестве контакта и получат −1 к ее Лояльности, если этот контакт уже был у них (если это снизит Лояльность до нуля, то контакт утерян).

Мэтт Гнев: если бегущие найдут и доставят сим-чипы Бекки 99, то они получат контакт Мэтта с Лояльностью 1, либо получат +1 к его Лояльности, если этот контакт уже был у них (до максимума 4). Если бегущие устроят проблемы в Убежище или предадут его, то они не получат Мэтта в качестве контакта и получат −1 к его Лояльности, если этот контакт уже был у них (если это снизит Лояльность до нуля, то контакт утерян).

БЕГОТНЯ

Когда персонаж просит помощи контакта, сделайте простую проверку Связи + Связи. Результат этой проверки определит, сколько информации контакт знает по нужному вопросу. Если тема вопроса - это специальность контакта, то он получает +3 к этой проверке. Затем игрок совершает простую проверку Харизма + Этикет + Лояльность, результат которой определяет, сколько информации контакт готов выдать бесплатно, вплоть до максимума, известного ему. Если контакт знает больше, он потребует плату в размере 500¥ - (Лояльность x 100¥), минимум 100¥ за один уровень информации, который он знает.

Если персонажи проработали все свои контакты, но им по-прежнему не хватает важной информации, они могут попросить своего контакта поспрашивать. Если они это делают, то совершите длительную проверку (Связи + Связи (20 минут)). Дополнительная информация будет доступна по цене 1000¥ - (Лояльность x 100¥), минимум 200¥.

Действие **Поиск в Матрице** (стр. 241, SR5) также можно использовать для сбора информации, руководствуясь порогами и временем поиска из соответствующих таблиц.

Убежище

У кого спросить: у любого

Порог	Время поиска	Информация
0	0	Это какой-то новый ночной клуб?
1	1	Это место встреч и обмена в ЗС.
2	3	Лучшее место в Зоне, чтобы вас сперва отмудохали, а потом залатали.
3	—	Там есть три сектора: клиника, ринг и открытый рынок.
4	6	Это территория Ангелов Отчаяния. Они там помогают хранить мир.
5	—	По документам земля принадлежит компании Труман Технолоджис.

Сид

У кого спросить: чикагский бегущий, чикагский бандит, чикагский законник

Порог	Время поиска	Информация
0	0	Это редкое кожное заболевание троллей.
1	1	Он громкий и несносный болван, который думает, что знает ответы на все вопросы.
2	3	Он открывает рот, лишь когда у него есть мускулы рядом.
3	—	Он что-то вроде соседа сверху для тех девушек из старого ситкома времен плоского кино.
4	6	Он получает деньги за работу, а на следующий день платит доктору вдвое больше.
5	—	Он производит отталкивающее впечатление, но каким-то образом умудряется держать руку на пульсе Зоны.

Мэтт Гнев

У кого спросить: чикагский бегущий, профессиональный боец, уличный док

Порог	Время поиска	Информация
0	0	Тропический ураган?
1	1	О, прикольно. Еще один пожиратель одуванчиков, который считает себя бойцом.
2	3	Эльф боец, у которого есть ручная крыса-дьявол.
3	—	Он многообещающий боец. Не тот, с кем вы хотели бы повздорить.
4	6	Он не против случайных заданий и знает, как вести себя в бою.
—	12	Я нашел несколько видеороликов, где он танцует с крысой-дьяволом в канализации.

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

Доктор Мартин Тейт

У кого спросить: чикагский бегущий, обитатель ЗС, уличный док

Порог	Время поиска	Информация
0	0	Он поддерживал Дункельцана на посту президента СКАШ.
1	1	Он управляет несколькими уличными клиниками в Зоне.
2	3	Он знает, как заштопать вас, и не задает лишних вопросов.
3	—	При соответствующей оплате он никогда не откажет пациенту.
4	6	Он работает за пределами ЗС как мистер Джонсон.
5	—	Он работает на Труман Технолоджис.

Труман Технолоджис

У кого спросить: корпоративный исполнитель, медийный деятель/репортер, политик из Чикаго/Иллинойса

Порог	Время поиска	Информация
0	0	Какой-то высер времен плоского видео о жизни в пузыре.
1	1	Бывшая чикагская корпа. Сильно пострадала от жуков в свое время.
2	3	Слышал, они снимают новый реалити-сериал под названием "Жизнь в зоне".
3	—	Они хотят переместить штаб-квартиру своей корпорации обратно в Чикаго.
4	6	Хоризон владеет ими, я думаю.
5	—	Труман прилагают усилия, чтобы прибрать к рукам как можно больше Зоны.

Бекки 99

У кого спросить: чикагский бегущий, обитатель ЗС, бандит

Порог	Время поиска	Информация
0	0	Дочь Бекки 98, наверное?
1	1	Раньше она была бегущей на улицах Чикаго. Вроде бы владеет магией.
2	3	Лидер банды под названием Ангелы Отчаяния. Они такие же, как любая другая уличная банда ЗС.
3	—	Она всегда была в ЗС. Она крысиный шаман и знает вокруг все закоулки, как и следовало ожидать.
4	6	У нее есть целая коллекция исторических безделушек из прошлого города.
5	—	Она действительно интересуется коллекционированием исторических данных о падении Чикаго, и она может заплатить наличными за хорошие находки.

Бриллиант Дженезис

У кого спросить: актер, чикагский корпоративный исполнитель, корпоративный исполнитель в шоубизнесе, историк

Порог	Время поиска	Информация
0	0	Действительно хорошая версия первой книги Библии.
1	1	Бывшая трид-компания, думаю.
2	3	Они пошли на дно вместе с городом, но и до этого были не очень. Им было трудно идти в ногу с технологиями.
3	—	Я думаю, у них был большой старый звуковой павильон на северной стороне.
4	6	Как только трид-бизнес перестал использовать звуковые павильоны, они превратили его в своего рода тематический парк, что-то вроде местной версии Universal Studios.
5	—	Это был целый тематический парк Нила Орка-варвара с огромными декорациями. Он был потрясающим.

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

ТЕНЕВОЙ СОСТАВ

Бекки 99

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Маг
5	5	6	3	6	3	5	5	6	6.0	9

Счетчик здоровья: 11/11
Броня: 12
Пределы: Физический 6, Ментальный 6, Социальный 8
Инициатива: 11 + 1к6
Умения: Чувствование 6, группа умений Атлетика 5, Изгнание 7, Клинки (Ножи) 5(+2), Обман 5, Призыв 8, Контрчародейство 8, Этикет (Улицы) 4(+2), Первая Помощь 4, Запугивание 5, Переговоры (Торг) 6(+2), Ловкость Рук 5, Проницательность 5, Выступление 4, Пистолеты 4, Ритуальное Чародейство 4, Скрытность 7, Чародейство 7, Выживание 5, Метательное Оружие 4, Безоружный Бой 6
Знания: район Чикаго 5, духи насекомых 9, знаменитые бегущие в тени 4, местные бары 3, тусовки бегущих 4, теория магии 4, музыка (модерн панк) 3(+2), уличные банды (Чикаго) 6(+2)
Качества: Астральный Хамелеон, Сосредоточенная Концентрация 4, Бич Духов (Духи насекомых)
Степень инициации: 4
Метамагия: Сосредоточение, Гибкая Подпись, Маскировка, Экранирование
Снаряжение: бронекуртка [12], контактные линзы (Емкость 3, визуальный канал, сумеречное зрение, термографическое зрение), комлинк Гермес Икона (Рейтинг 5),
Силовой Фок (Рейтинг 3, кинжал), Заклинательный Фок (Рейтинг 4, Здоровье, Поддержание, серьга с бриллиантом), Заклинательный Фок (Рейтинг 4, Иллюзия, Поддержание, серьга с бриллиантом), Фок Духа (Рейтинг 4, Духи зверей, серебряное кольцо)
Заклинания: Доспех, Хаотичный Мир, Контроль Действий, Гибельное Прикосновение, Детокс, Огнешар, Исцеление, Ускорение Рефлексов, Невидимость, Левитация, Магические Пальцы, Шар Маны, Снаряд Маны, Ментальный Зонд, Ментальная Связь, Оглушающий Снаряд, Оглушающий Шар, Волна Кислоты, Трид Фантазм
Связанные духи: Дух зверя (Мощь 6, 5 услуг)
Оружие:
Арес Хищник V [Тяжелый пистолет, Точ. 5(7), Урон 8Ф, БР –1, СЗ, КО -, 15 (о), 2 обоймы с бронебойными боеприпасами]
Боевой нож [Нож, Точ. 6, Досягаемость -, Урон 5Ф, БР –3]

Крысиный шаман и бывшая бегущая в тенях, Бекки 99 выжила в хаосе Зоны Сдерживания, объединившись с группой женщин, которые в конечном итоге стали Ангелами Отчаяния. Когда стена рухнула, она осталась с группой и в основном работала на задних ролях, пока не решилась выйти из тени и бросить вызов лидерам различных фракций банды. Она считала, что они потеряли фокус, и ей было противно то, как они обращались со всеми, кто не является членом банды, особенно с мужчинами. Она победила лидера каждой фракции и объединила Ангелов Отчаяния под новым знаменем. Сейчас она работает над тем, чтобы сделать Зону немного лучше, и в процессе хочет искоренить все оставшиеся следы духов насекомых, вторгшихся в ее дом.

Бекки - невысокая худощавая женщина, которая выглядит на слегка за двадцать, но на самом деле ей уже за тридцать. У нее короткие колючие волосы, и она одета в бандитском стиле - много кожи цветов Ангелов Отчаяния, черной и зеленой. Пара черепов крыс украшает плечи ее бронекуртки, а на шее она носит золотое обручальное кольцо на цепочке.

Связи: 4
Лояльность: максимальное значение 3

Цитата: "Не задавай мне вопросов и я не стану лгать".

Сид Гамбетти

Сид - средней руки промоутер поединков, который представляет Мэтта Гнева, но хочет сделать себе имя в качестве фиксера. У него много контактов в городе, но пока еще не достаточно. Он надеется, что если бегущие в тени, которым он находит работу, будут преуспевать, то это сделает ему имя. Он неряшливый и скользкий тип, но он умен и умеет пробиваться.
Невысокий, лысеющий и плохо скрывающий это при помощи прилизывания волос, Сид любит дешевые костюмы, дешевый виски и еще более дешевые сигары. Он - воплощение образа мерзкого менеджера. У Сида хромированный датаджек на виске и большая серьга-гвоздик с искусственным бриллиантом. В одной руке он держит комлинк, а в другой - неприятного вида бычок сигары.

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

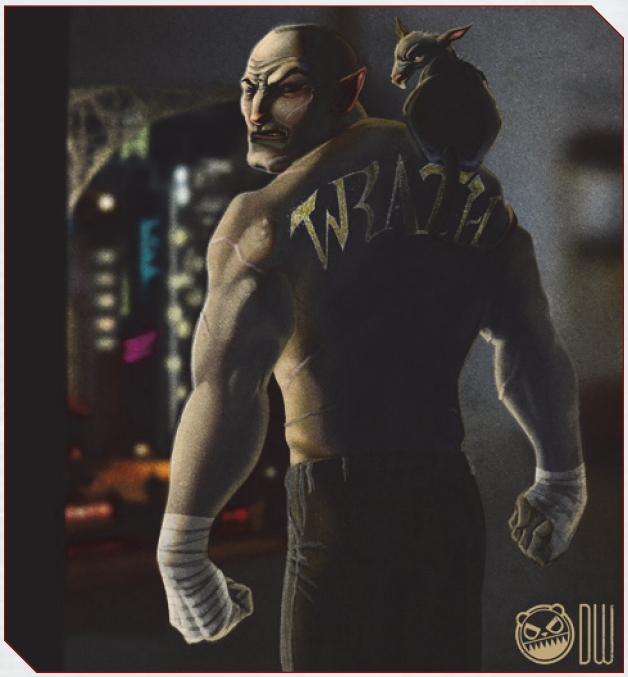
Связи: 3
Лояльность: максимальное значение 4

Цитата: "Джентльмены, я уверен, что мы сможем прийти к компромиссу. Понимаете, о чем я говорю?"

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ
3	3	3	2	5	3	5	4	4	5.5

Счетчик здоровья: 10/11
Броня: 6
Пределы: Физический 4, Ментальный 6, Социальный 7
Инициатива: 8 + 1к6
Умения: Компьютеры 3, Обман 5, Этикет (Улицы) 5(+2), Первая Помощь 4, Подделка 4, Запугивание 5, Замочник 4, Переговоры (Торг) 6(+2), Ловкость Рук 6, Пилотирование Наземных Машин 1, Скрытность 3
Знания: закон (контракты) 4(+2), азартные игры (спорт) 7(+2), спорт (подпольные бои) 7(+2), уличные слухи 4 Аугментации: комлинк (Рейтинг 6), датаджек, визуальный канал, звуковой канал
Снаряжение: бронеодежда [6], контракт ДокФургон (Золотой), комлинк Ренраку Сенсей (Рейтинг 3, использует его, чтобы скрыть свой имплантированный комлинк)

Мэтт Гнев



Мэтт вырос в Зоне Сдерживания и там научился бороться за выживание. Он стал боксером после того, как обрушилась стена, и собирался перейти в профессиональную лигу, пока случайно не убил человека на ринге, когда сработали его скрытые силы адепта. Отбыв срок в тюрьме, он стал участвовать в подпольных боях и быстро сделал себе имя, как один из самых опасных бойцов СКАШ. Иногда он получает работу в тенях от своего менеджера Сида. Его лучший друг - крыса-дьявол по имени Мэтт Рэт, которую Мэтт когда-то спас от когтей гуля, и с тех пор крыса-дьявол - его товарищ и талисман. Он всегда говорит от третьего лица, называя себя полным именем "Мэтт Гнев". Он прямолинеен, туповат и не играет в словесные или интеллектуальные игры. Он также немного шоумен и будет играть на публику, если представится шанс. Он называет избиения "коррекцией мэтношения".

Мэтт Гнев - крепкий, накачанный и уродливый мужчина-эльф. При росте 1,6 м и весе 125 кг он больше похож на орка, чем на эльфа, и его тело демонстрирует годы жестокого обращения. У него множество шрамов по всему телу, его нос несколько раз был сломан и неправильно выправлен. Его голова и лицо гладко выбриты, и он имеет несколько татуировок, в том числе имя "Гнев", выбитое сверкающим золотом на его спине.

Связи: 2
Лояльность: максимальное значение 3

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

Цитата: "Ты знаешь, сколько готов заплатить. Мэтт Гнев знает, сколько ты готов заплатить. Хорош трепаться и давай просто договоримся о гонораре. Или Мэтт Гнев должен немного подкорректировать твое мэтноше?"

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Маг
5(8)	6	5(7)	6(9)	3	2	5	3	4	6.0	8

Счетчик здоровья: 12/10
Броня: 15
Пределы: Физический 8(11), Ментальный 4, Социальный 5
Инициатива: 12 + 3к6
Умения: Обращение с Животными (крыса-дьявол) 3(+2), Клинки 4, Гимнастика 5, Запугивание 6, Длинноствольное Оружие 3, Проницательность 5, Выступление (Актерская Игра) 5(+2), Пилотирование Наземных Машин 2, Безоружный Бой 7(10)
Знания: бокс 5, болевые точки металюдей 4, район Чикаго (Зона Сдерживания) 5(+2), клубы Чикаго 4, дварфская панкабилли 4, местные банды 4, подпольные бои 5
Языки: английский Р
Качества: Адепт, Криминальный ГРЕХ, Стойкость, Грубиян
Степень инициации: 2
Метамагия: Очко Силы 2
Силы адепта: Критический Удар 1 (Безоружный), Усиленное Тело 3, Улучшенные Рефлексы 2, Усиленная Сила 3, Убийственные Руки, Мистическая Броня 1.
Снаряжение: Фок Ци (Рейтинг 6, Усиленная Эффективность Безоружный Бой, "Гнев" на спине), Фок Ци (Рейтинг 4, Мистическая Броня 2, колючая проволока на бицепсах), бронекуртка [12], контракт ДокФургон (Золотой), комлинк Мета Линк (Рейтинг 1, никаких значимых личных данных на нем), Мэтт Рэт (ручная крыса-дьявол), платиновый кредстик (единственное платежное средство)
Оружие:
Дефенс Т-250 [Дробовик, Точ. 4, Урон 10Ф, БР –1, ОВ/СЗ, КО -, 5 (вм)]
Кулаки Гнева [Безоружный, Точ. 8, Досягаемость -, Урон 10, БР -]

Мартин Тейт

Работая от имени Хоризон, доктор Мартин Тейт возглавил возрождение имени Труман Технолоджис, используя их активы, которые Хоризон приобрели после Краха 2.0. Он основал несколько клиник в Чикаго и Зоне, используя свое медицинское мастерство, чтобы помогать жителям этого района. Он также выступает как мистер Джонсон в Труман Тех и работает над тем, чтобы восстановить права на бывшие активы Труман в городе.

Тейт - дружелюбный, смуглый человек, хотя часто кажется рассеянным, как будто думает сразу о дюжине вещей. Большую часть времени он ходит в опрятной рубашке, галстуке и брюках под белым лабораторным халатом, а также всегда носит нестандартные очки с несколькими разными линзами, которые он может менять.

Связи: 5
Лояльность: максимальное значение 3

Цитата: "Конечно. В подобной ситуации всегда нужен доктор".

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ
3	5	3	3	4	6	4	5	5	4.9

Счетчик здоровья: 10/10
Броня: 6
Пределы: Физический 4, Ментальный 7, Социальный 7
Инициатива: 7 + 1к6
Умения: Клинки 4, Компьютеры 5, Обман 5, Кибертехнология 9, Этикет 5, Первая Помощь 7, Медицина 8, Переговоры 7, Проницательность 6
Знания: биология 7, химия 5, корпоративная политика (Хоризон) 4(+2), дизайн кибервэра 3, местные наркоторговцы 4, местные банды 2, достижения медицины 5, опера 4, торговцы органами 4, парабиология 6, паразоология 6, психология 4, контрабандисты 3
Языки: английский Р, испанский 3
Аугментации: датаджек, блокировщик данных (Рейтинг 12), защита от патогенов (Рейтинг 6), мнемонический усилитель 3
Снаряжение: бронеодежда [6], контракт ДокФургон (Платина), 10 пластырей-транквилизаторов (рейтинг 10), 10 стим-пластырей (рейтинг 10), 10 травмо-пластырей

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

Таша

Таша выглядит как двенадцатилетняя девочка, которая обычно весело бегает вокруг. Никто точно не знает, откуда она и где живут ее родители. Все знают, что около года назад она появилась в одном из клубов Ангелов Отчаяния в поисках Бекки 99. Ангелы Отчаяния приняли Ташу как своего рода талисман, и Таше нравится эта роль. Она говорит, что ее отправил защищать Бекки 99 "голос из-за пелены". Таша обладает мощными способностями техноманта и яростно защищает Бекки 99.

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Рез
3	3	4	3	5	5	5	4	4	6.0	5

Счетчик здоровья: 10
Броня: 12
Пределы: Физический 5, Ментальный 7, Социальный 7
Инициатива: 9 + 1к6
Умения: Компиляция 7, Компьютеры 5, Кибербой 6, Декомпиляция 6, Лидерство 4, Проницательность 5, Пистолеты 3, Регистрация 7, Софт 6
Качества: Природная Закалка, Техномант
Снаряжение: бронекуртка [12], комлинк Эрика Элит (Рейтинг 4)
Комплексные формы: Чистильщик [Цель: Персона, Длительность: С, Затухание: У+1], Рассеивание Обработки Данных [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Рассеивание Брандмауэра [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Редактор [Цель: Файл, Длительность: С, Затухание: У+2], Вливание Атаки [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Вливание Обработки Данных [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Выброс Резонанса [Цель: Устройство, Длительность: М, Затухание: У], Стукач [Цель: Персона, Длительность: С, Затухание: У-2], Трансцендентный Грид [Цель: сам, Длительность: М, Затухание: У-3]
Оружие:
Беретта 201Т [Легкий пистолет, Точ. 6, Урон 6Ф, БР -, СЗ/ОЧ, КО (1), 21 (о)]

Кира Томпсон

Кира так и не научилась ладить с реальностью. Когда она стала техномантом, Кира была долговязым подростком и у нее было мало друзей. Это событие не вызвало особой симпатии ни у кого из ее знакомых. Она стала заядлой фанаткой разных фантастических тридов, но ее привычка стала ей в тягость, когда семья выгнала ее с их (по общему признанию, ограниченной и изношенной) жилой площади.

На улицах она повстречала самых разных людей, в том числе тихого парня по имени Джефф, который продавал контрабандные триды и другие нелегальные чипы всем, у кого было исправное оборудование. Как оказалось, у них с Джеффом был одинаковый вкус на триды, поэтому она провела много дней, болтаясь на углу, где он продавал свои товары, и беседуя о любимых фильмах, звездах и режиссерах.

День, когда Джефф набрался храбрости и повел ее показать "нечто потрясающее", стал поворотным моментом в их жизни. Он показал ей огромное здание, которое выглядело так, будто явилось прямиком из трида про Нила Орка-варвара, с болотом, роскошным домом в пещере и даже с качающимся огнедышащим драконом.

Они с Джеффом начали проводить там много времени, и не прошло и трех месяцев после их первого визита, как Джефф предложил ей просто переехать туда. Кира с радостью согласилась. Окружение изменило ее, дав ей место, где она действительно почувствовала себя своей. Джефф тоже изменился, плавно приспособившись к роли ее любимого орка-варвара. Он перешел от мягких манер к грубым, и это изменение поведения во многом повлияло на привлечение последователей, которые в конечном итоге делили с ними свой дикий дом.

Студия Чикаго Дженезис - единственное место, где Кира когда-либо действительно чувствовала себя как дома, и она будет яростно бороться за его сохранение. Для нее это единственная реальность, которая важна.

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Рез
3	4	4	4	5	5	5	5	5	6.0	7

Счетчик здоровья: 10
Броня: 12
Пределы: Физический 5, Ментальный 7, Социальный 7
Инициатива: 9 + 1к6
Умения: Компиляция 7, Компьютеры 6, Кибербой 6, Декомпиляция 6, Хакинг 4, Лидерство 4, Восприятие 6, Регистрация 7, Софт 7
Ступень погружения: 1
Эхо: Оверлокинг
Качества: Магическое Сопротивление 2, Природная Закалка, Техномант
Снаряжение: бронекуртка [12]
Комплексные формы: Чистильщик [Цель: Персона, Длительность: С, Затухание: У+1], Рассеивание Обработки Данных [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Рассеивание Брандмауэра [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Редактор [Цель: Файл, Длительность: С, Затухание: У+2], Вливание Атаки [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Вливание Обработки Данных [Цель: Устройство, Длительность: П, Затухание: У+1], Выброс Резонанса [Цель: Устройство, Длительность: М, Затухание: У], Стукач [Цель: Персона, Длительность: П, Затухание: У-2], Трансцендентный Грид [Цель: сам, Длительность: М, Затухание: У-3], Импульсный Шторм [Цель: Персона, Длительность: М , Затухание: У]
Зарегистрированные спрайты: Спрайт Разрыва [Уровень 7, 6 поручений]

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ

Джефф "Нил" Томпсон

В жизни Джеффа Томпсона было два поворотных события. Первое - это когда его старший брат пришел домой с только что выпущенной копией трида, которую обычно он никогда не мог себе позволить; а второе - когда в конце трида он увидел лейбл, на котором было написано "Снято в студии Чикаго Дженезис". После первого события он узнал, что существует такая вещь, как контрабандные триды, которые стали его основным источником дохода в позднем подростковом возрасте; после второго он обнаружил тематическую студию Нила Орка-варвара, которая, как он сразу понял, была самым замечательным местом на Земле.

Видение того, какой может быть его жизнь, пришло ему в голову, как только он увидел интерьер студии. Он видел себя в пещере, оглядывающим свои великие владения. Он видел племя последователей, ревностно исполняющих его волю. Он видел Киру в набедренной повязке. Он знал, как все это может быть здорово.

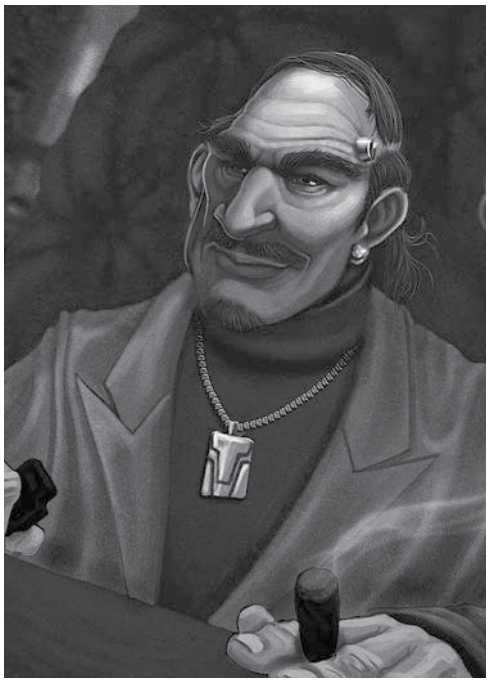
У Джеффа всегда была некая сила - он иногда использовал ее, чтобы заставлять некоторых из тех, с кем имел дело на черном рынком, отступить, если они пытались развести его. Но когда он и Кира перебрались в студию, он раскрыл свои физические способности, как никогда раньше. Бег, прыжки, подъемы и лазание добавили объема и рельефа его мускулам, и ему было очень приятно видеть определенное сходство между собой и своим идолом орком-варваром. Он отрастил волосы и научился делать суровую гримасу, чтобы получить очень редкий опыт и превратиться в собственного героя.

Теперь Чикаго Дженезис - это не дом Джеффа. Это его королевство - его право по рождению. Он знает, что заслужил это упорным трудом и отвагой, и он будет защищать его, как любой владыка - или орк-варвар - защищает свое царство.

Тел	Лов	Реа	Сил	СВ	Лог	Инт	Хар	Гра	Сущ	Маг
6	6(9)	6(9)	6	5	5	6	5	6	6.0	8

Счетчик здоровья (Ф/О): 11/11
Броня: 14
Пределы: Физический 8(9), Ментальный 7, Социальный 7
Инициатива: 15 + 4к6
Умения: Стрельба из лука (Лук) 8(+2), группа умений Атлетика 6, группа умений Ближний Бой 8, Лидерство 7, Переговоры 7, Проницательность 7, группа умений Скрытность 7
Качества: Высокая Болевая Устойчивость 3
Степень инициации: 2
Метамагия: Очко Силы 2
Силы адепта: Восприятие Астрала, Улучшенные Рефлексы 3, Повышенная Точность (Стрельба из лука), Повышенная Точность (Клинки), Усиленная Ловкость 3, Мистическая Броня 2, Чувство Опасности 4
Снаряжение: бронекуртка [12]
Оружие:
Композитный лук [Рейтинг 6, Точ. 7, Урон 8Ф, БР –2, ОВ]
Оружейный фок (боевой топор) [Мощь 2, Боевой топор, Точ. 5, Досягаемость 2, Урон 11Ф, БР –4]

ОБЛОЖКА
МЫ ОБА ПОТЯНУЛИСЬ ЗА ОРУЖИЕМ
ВСТУПЛЕНИЕ
ОБЗОР МИССИИ
СЦЕНА 1
СЦЕНА 2
СЦЕНА 3
СЦЕНА 4
СЦЕНА 5
СЦЕНА 6
СЦЕНА 7
СЦЕНА 8
ПОДБИРАЯ КУСОЧКИ
БЕГОТНЯ
ТЕНЕВОЙ СОСТАВ
МАТЕРИАЛЫ ИГРОКАМ



Сид - средней руки промоутер поединков, который представляет Мэтта Гнева, но хочет сделать себе имя в качестве фиксера. У него много контактов в городе, но пока еще не достаточно. Он надеется, что если бегущие в тени, которым он находит работу, будут преуспевать, то это сделает ему имя. Он неряшливый и скользкий тип, но он умен и умеет пробиваться. Он - воплощение образа мерзкого менеджера. В одной руке он держит комлинк, а в другой - неприятного вида бычок сигары.

СИД ГАМБЕТТИ
Фиксер, менеджер поединков
Мужчина Дварф

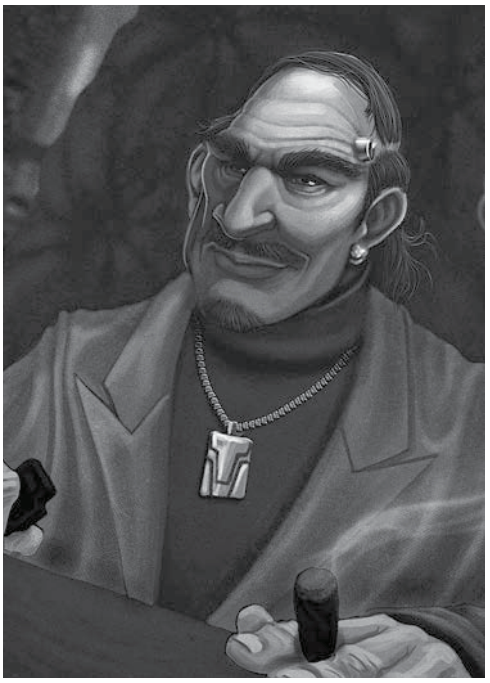
Рейтинг связей: 3

Лояльность:

Ключевые умения: Этикет, Переговоры

Знания: закон (контракты), азартные игры (спорт), спорт (подпольные бои), уличные слухи

Полезен в: работа, информация



Сид - средней руки промоутер поединков, который представляет Мэтта Гнева, но хочет сделать себе имя в качестве фиксера. У него много контактов в городе, но пока еще не достаточно. Он надеется, что если бегущие в тени, которым он находит работу, будут преуспевать, то это сделает ему имя. Он неряшливый и скользкий тип, но он умен и умеет пробиваться. Он - воплощение образа мерзкого менеджера. В одной руке он держит комлинк, а в другой - неприятного вида бычок сигары.

СИД ГАМБЕТТИ
Фиксер, менеджер поединков
Мужчина Дварф

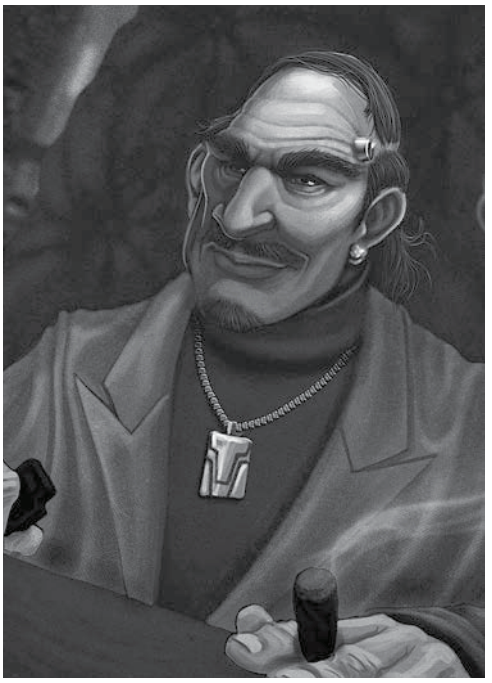
Рейтинг связей: 3

Лояльность:

Ключевые умения: Этикет, Переговоры

Знания: закон (контракты), азартные игры (спорт), спорт (подпольные бои), уличные слухи

Полезен в: работа, информация



Сид - средней руки промоутер поединков, который представляет Мэтта Гнева, но хочет сделать себе имя в качестве фиксера. У него много контактов в городе, но пока еще не достаточно. Он надеется, что если бегущие в тени, которым он находит работу, будут преуспевать, то это сделает ему имя. Он неряшливый и скользкий тип, но он умен и умеет пробиваться. Он - воплощение образа мерзкого менеджера. В одной руке он держит комлинк, а в другой - неприятного вида бычок сигары.

СИД ГАМБЕТТИ
Фиксер, менеджер поединков
Мужчина Дварф

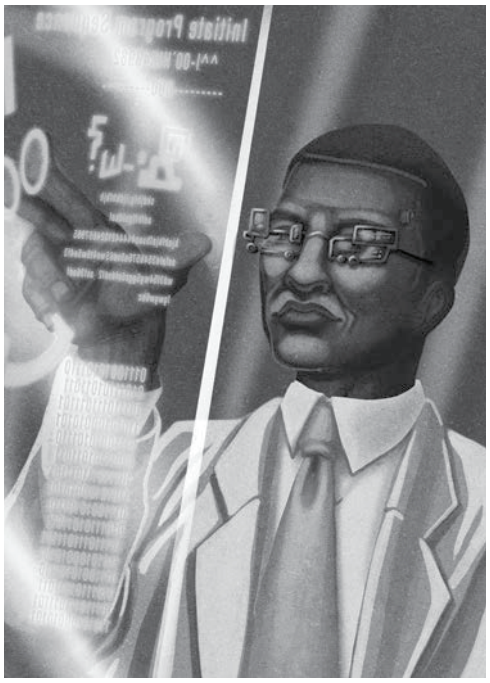
Рейтинг связей: 3

Лояльность:

Ключевые умения: Этикет, Переговоры

Знания: закон (контракты), азартные игры (спорт), спорт (подпольные бои), уличные слухи

Полезен в: работа, информация



Работая от имени Хоризон, доктор Мартин Тейт возглавил возрождение имени Труман Технолоджис, используя их активы, которые Хоризон приобрели после Краха 2.0. Он основал несколько клиник в Чикаго и Зоне, используя свое медицинское мастерство, чтобы помогать жителям этого района. Он также выступает как мистер Джонсон в Труман Тех и работает над тем, чтобы восстановить права на бывшие активы Труман в городе.

ДОКТОР МАРТИН ТЕЙТ

Джонсон из Хоризон/Труман Тех
Мужчина Человек

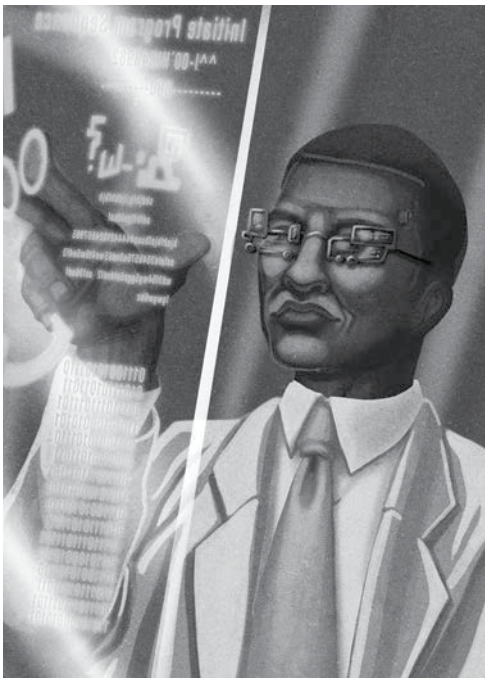
Рейтинг связей: 5

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Биотех, Этикет, Переговоры

Знания: биология, химия, корпоративная политика (Хоризон), дизайн кибервэра, местные наркоторговцы, местные банды, достижения медицины, опера, торговцы органами, психология, контрабандисты

Полезен в: кибервэр и биовэр, информация, работа



Работая от имени Хоризон, доктор Мартин Тейт возглавил возрождение имени Труман Технолоджис, используя их активы, которые Хоризон приобрели после Краха 2.0. Он основал несколько клиник в Чикаго и Зоне, используя свое медицинское мастерство, чтобы помогать жителям этого района. Он также выступает как мистер Джонсон в Труман Тех и работает над тем, чтобы восстановить права на бывшие активы Труман в городе.

ДОКТОР МАРТИН ТЕЙТ

Джонсон из Хоризон/Труман Тех
Мужчина Человек

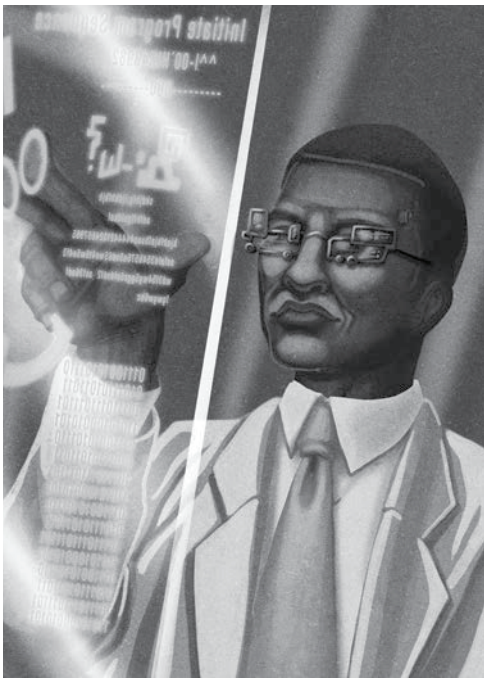
Рейтинг связей: 5

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Биотех, Этикет, Переговоры

Знания: биология, химия, корпоративная политика (Хоризон), дизайн кибервэра, местные наркоторговцы, местные банды, достижения медицины, опера, торговцы органами, психология, контрабандисты

Полезен в: кибервэр и биовэр, информация, работа



Работая от имени Хоризон, доктор Мартин Тейт возглавил возрождение имени Труман Технолоджис, используя их активы, которые Хоризон приобрели после Краха 2.0. Он основал несколько клиник в Чикаго и Зоне, используя свое медицинское мастерство, чтобы помогать жителям этого района. Он также выступает как мистер Джонсон в Труман Тех и работает над тем, чтобы восстановить права на бывшие активы Труман в городе.

ДОКТОР МАРТИН ТЕЙТ

Джонсон из Хоризон/Труман Тех
Мужчина Человек

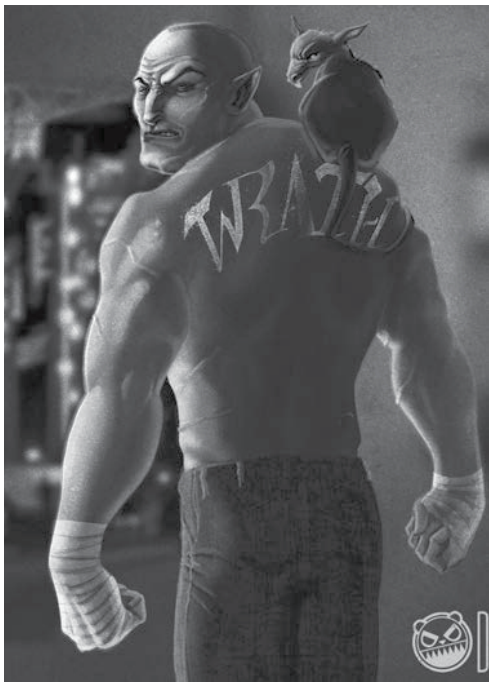
Рейтинг связей: 5

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Биотех, Этикет, Переговоры

Знания: биология, химия, корпоративная политика (Хоризон), дизайн кибервэра, местные наркоторговцы, местные банды, достижения медицины, опера, торговцы органами, психология, контрабандисты

Полезен в: кибервэр и биовэр, информация, работа



Мэтт вырос в Зоне Сдерживания и там научился бороться за выживание. Он случайно убил человека на ринге, когда сработали его скрытые силы адепта. Отбыв срок в тюрьме, он стал участвовать в подпольных боях и быстро сделал себе имя, как один из самых опасных бойцов СКАШ. Его лучший друг - крыса-дьявол по имени Мэтт Рэт, которую Мэтт когда-то спас от когтей гуля, и с тех пор крыса-дьявол - его товарищ и талисман. Он всегда говорит от третьего лица, называя себя полным именем "Мэтт Гнев". Он прямолинеен, туповат и не играет в словесные или интеллектуальные игры. Он также немного шоумен и будет играть на публику, если представится шанс. Он называет избиения "коррекцией мэтношения".

МЭТТ ГНЕВ

Адепт подпольный боец
Мужчина Эльф

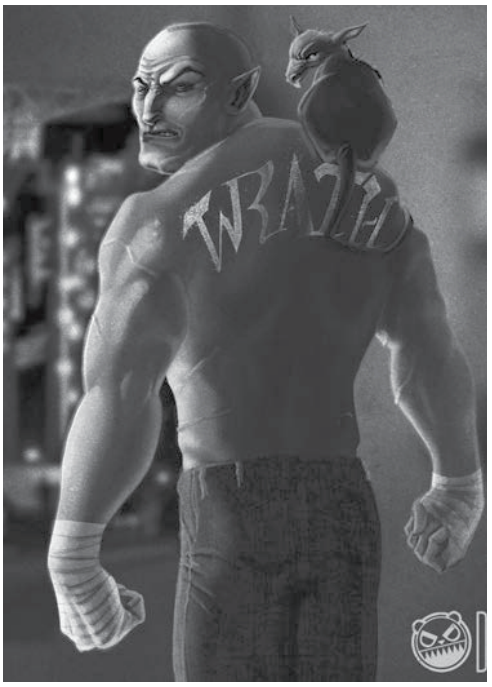
Рейтинг связей: 2

Лояльность:

Ключевые умения: Обращение с Животными (крыса-дьявол), Клинки, Гимнастика, Запугивание, Проницательность, Выступление (Актерская Игра), Безоружный Бой

Знания: бокс, болевые точки металюдей, район Чикаго (Зона Сдерживания), клубы Чикаго, дварфская панкабилли, местные банды, подпольные бои

Полезен в: уличные слухи, мускульная сила, билеты на поединки



Мэтт вырос в Зоне Сдерживания и там научился бороться за выживание. Он случайно убил человека на ринге, когда сработали его скрытые силы адепта. Отбыв срок в тюрьме, он стал участвовать в подпольных боях и быстро сделал себе имя, как один из самых опасных бойцов СКАШ. Его лучший друг - крыса-дьявол по имени Мэтт Рэт, которую Мэтт когда-то спас от когтей гуля, и с тех пор крыса-дьявол - его товарищ и талисман. Он всегда говорит от третьего лица, называя себя полным именем "Мэтт Гнев". Он прямолинеен, туповат и не играет в словесные или интеллектуальные игры. Он также немного шоумен и будет играть на публику, если представится шанс. Он называет избиения "коррекцией мэтношения".

МЭТТ ГНЕВ

Адепт подпольный боец
Мужчина Эльф

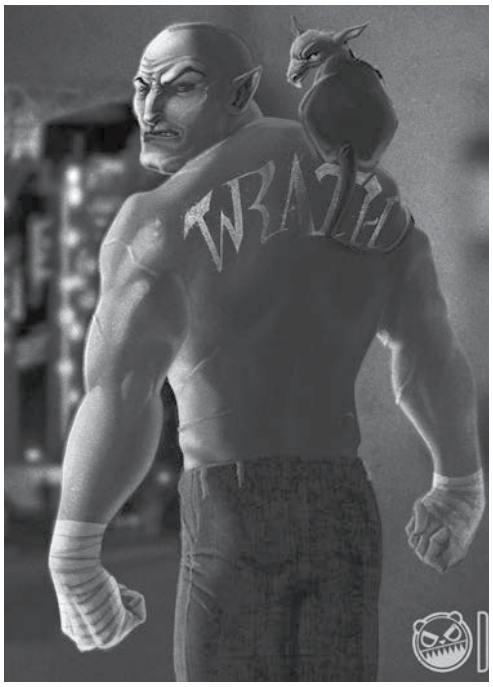
Рейтинг связей: 2

Лояльность:

Ключевые умения: Обращение с Животными (крыса-дьявол), Клинки, Гимнастика, Запугивание, Проницательность, Выступление (Актерская Игра), Безоружный Бой

Знания: бокс, болевые точки металюдей, район Чикаго (Зона Сдерживания), клубы Чикаго, дварфская панкабилли, местные банды, подпольные бои

Полезен в: уличные слухи, мускульная сила, билеты на поединки



Мэтт вырос в Зоне Сдерживания и там научился бороться за выживание. Он случайно убил человека на ринге, когда сработали его скрытые силы адепта. Отбыв срок в тюрьме, он стал участвовать в подпольных боях и быстро сделал себе имя, как один из самых опасных бойцов СКАШ. Его лучший друг - крыса-дьявол по имени Мэтт Рэт, которую Мэтт когда-то спас от когтей гуля, и с тех пор крыса-дьявол - его товарищ и талисман. Он всегда говорит от третьего лица, называя себя полным именем "Мэтт Гнев". Он прямолинеен, туповат и не играет в словесные или интеллектуальные игры. Он также немного шоумен и будет играть на публику, если представится шанс. Он называет избиения "коррекцией мэтношения".

МЭТТ ГНЕВ

Адепт подпольный боец
Мужчина Эльф

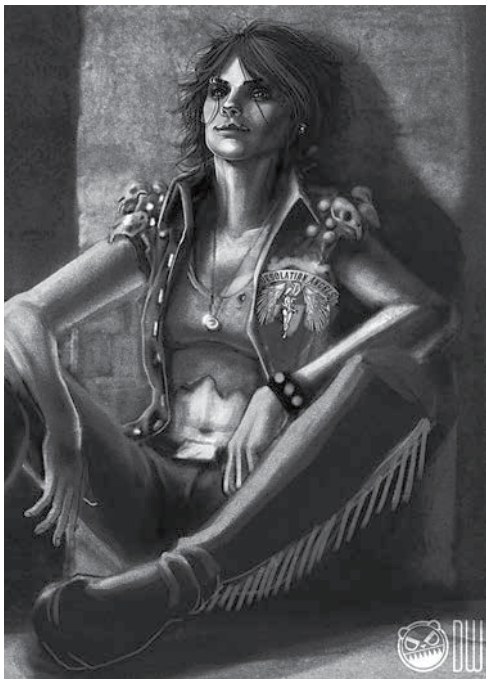
Рейтинг связей: 2

Лояльность:

Ключевые умения: Обращение с Животными (крыса-дьявол), Клинки, Гимнастика, Запугивание, Проницательность, Выступление (Актерская Игра), Безоружный Бой

Знания: бокс, болевые точки металюдей, район Чикаго (Зона Сдерживания), клубы Чикаго, дварфская панкабилли, местные банды, подпольные бои

Полезен в: уличные слухи, мускульная сила, билеты на поединки



Крысиный шаман и бывшая бегущая в тенях, Бекки 99 выжила в хаосе Зоны Сдерживания, объединившись с группой женщин, которые в конечном итоге стали Ангелами Отчаяния. Когда стена рухнула, она осталась с группой и в основном работала на задних ролях, пока не решилась выйти из тени и бросить вызов лидерам различных фракций банды. Она считала, что они потеряли фокус, и ей было противно то, как они обращались со всеми, кто не является членом банды, особенно с мужчинами. Она победила лидера каждой фракции и объединила Ангелов Отчаяния под новым знаменем. Сейчас она работает над тем, чтобы сделать Зону немного лучше, и в процессе хочет искоренить все оставшиеся следы духов насекомых, вторгшихся в ее дом.

БЕККИ 99
Крысиный шаман, лидер банды
Женщина Человек

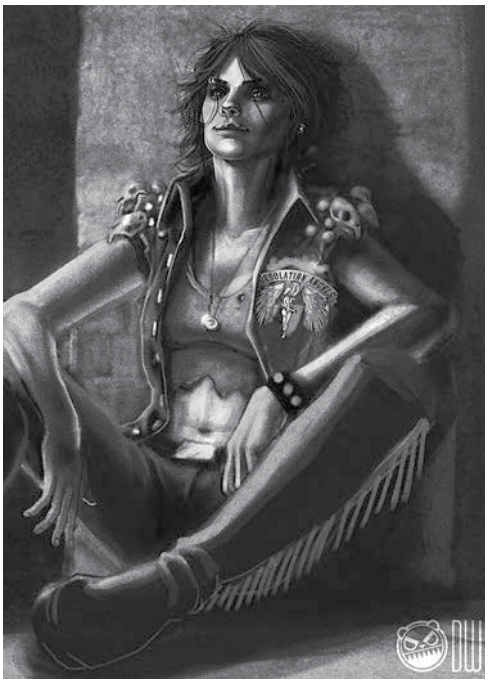
Рейтинг связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Призывание, группа умений Чародейство, группа умений Скрытность

Знания: район Чикаго, духи насекомых, знаменитые бегущие в тени, местные бары, тусовки бегущих, теория магии, музыка (модерн панк), уличные банды (Чикаго)

Полезна в: уличная информация, слухи, работа



Крысиный шаман и бывшая бегущая в тенях, Бекки 99 выжила в хаосе Зоны Сдерживания, объединившись с группой женщин, которые в конечном итоге стали Ангелами Отчаяния. Когда стена рухнула, она осталась с группой и в основном работала на задних ролях, пока не решилась выйти из тени и бросить вызов лидерам различных фракций банды. Она считала, что они потеряли фокус, и ей было противно то, как они обращались со всеми, кто не является членом банды, особенно с мужчинами. Она победила лидера каждой фракции и объединила Ангелов Отчаяния под новым знаменем. Сейчас она работает над тем, чтобы сделать Зону немного лучше, и в процессе хочет искоренить все оставшиеся следы духов насекомых, вторгшихся в ее дом.

БЕККИ 99
Крысиный шаман, лидер банды
Женщина Человек

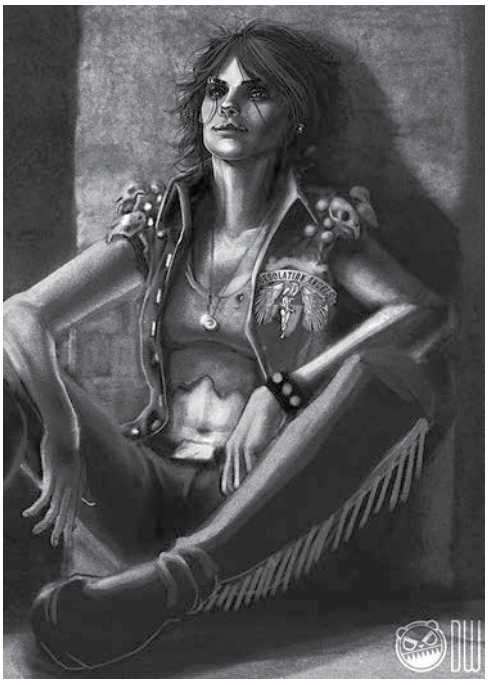
Рейтинг связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Призывание, группа умений Чародейство, группа умений Скрытность

Знания: район Чикаго, духи насекомых, знаменитые бегущие в тени, местные бары, тусовки бегущих, теория магии, музыка (модерн панк), уличные банды (Чикаго)

Полезна в: уличная информация, слухи, работа



Крысиный шаман и бывшая бегущая в тенях, Бекки 99 выжила в хаосе Зоны Сдерживания, объединившись с группой женщин, которые в конечном итоге стали Ангелами Отчаяния. Когда стена рухнула, она осталась с группой и в основном работала на задних ролях, пока не решилась выйти из тени и бросить вызов лидерам различных фракций банды. Она считала, что они потеряли фокус, и ей было противно то, как они обращались со всеми, кто не является членом банды, особенно с мужчинами. Она победила лидера каждой фракции и объединила Ангелов Отчаяния под новым знаменем. Сейчас она работает над тем, чтобы сделать Зону немного лучше, и в процессе хочет искоренить все оставшиеся следы духов насекомых, вторгшихся в ее дом.

БЕККИ 99
Крысиный шаман, лидер банды
Женщина Человек

Рейтинг связей: 4

Лояльность:

Ключевые умения: группа умений Призывание, группа умений Чародейство, группа умений Скрытность

Знания: район Чикаго, духи насекомых, знаменитые бегущие в тени, местные бары, тусовки бегущих, теория магии, музыка (модерн панк), уличные банды (Чикаго)

Полезна в: уличная информация, слухи, работа

ИТОГОВЫЙ ПРОТОКОЛ

SHADOWRUN®

ИГРОК _____ ДАТА / /

ПЕРСОНАЖ _____ ЛОКАЦИЯ _____

ЛИЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

SRM 5A-02: ВЫБОР КРИТИКА

Не бывает обычного взлома с проникновением, особенно в Чикаго. Стойкость и изобретательность команды подвергнется испытанию, когда они попробуют на вкус жизнь знаменитостей - самым странным из возможных способов.

ОБЗОР

- ◯ Спасти семью
- ◯ Изъять данные для доктора Тейта
- ◯ Найти сим-чипы для Бекки
- ◯ Перебить Потерянных
- ◯ Договориться с Потерянными

РЕЗУЛЬТАТЫ МИССИИ

Имена

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ

Развитие персонажа Затраты Кармы

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

ПРОДВИЖЕНИЕ

Было _____
Заработано _____
Потрачено _____
Осталось _____
Итого потрачено _____

КАРМА

Уважение Улиц _____

Огласка _____

Общественная Осведомленность _____

РЕПУТАЦИЯ

- ◯ Сид
- ◯ Мэтт Гнев
- ◯ Доктор Тейт
- ◯ Бекки 99

- ◯ Приоритетное медицинское обслуживание в клинике доктора Тейта (один раз)

Было _____ ¥
Заработано _____ ¥
Потрачено _____ ¥
Осталось _____ ¥

НЮЕНЫ

Имя Мастера Игры

_____

Подпись Мастера Игры

_____

ВЕРИФИКАЦИЯ

КОНТАКТЫ/ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ/ЗАМЕТКИ